



Abril

R\$ 7,95
15/4/2004
Ano 5
Nº 214

HQ • Scooby investiga o terrível monstro do labirinto



RECREIO

ISSN 1517-7467



00214>

9 771517 746002

Eles são o máximo!

Saiba tudo
sobre os
personagens
mais legais
do mundo
dos
games

Vou
correndo ver
isso!

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

**PESQUISA
ESCOLAR**

Embarque com
Cabral na viagem
do **Descobrimento**
do **Brasil**

BUÁÁÁ!

Veja o que
acontece
no seu
corpo
quando
você chora

Grátis

CIRCOMIX

Envelope
com:

- ▶ 1 personagem
- ▶ 1 minigibi



www.**RECREIO**online.com.br

Kellogg's®

Leo Burnett

SÓ NÃO EXAGERE
NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES
PARA COMER SUCRILHOS.

TONY®

www.sucrilhos.com.br

Desperte o tigre
em você.



AQUI TEM

4 **CURIOSIDADES**

Coisas legais de saber

6 **TESTE**

Como vivem os índios?

Faça o teste para descobrir.

8 **FIQUE LIGADO**

No mundo dos games

Desvende os segredos dos personagens mais legais.

12 **CIÊNCIA**

Buáááá!

Entenda por que a gente chora.

14 **PARA BRINCAR**

Brincadeiras de índio

Aprenda com eles a se divertir!

16 **ERA UMA VEZ**

Você sabe falar tupi!

Um poema bacana na língua indígena.

18 **DIVIRTA-SE**

Bienal do Livro

Histórias incríveis esperam por você.

20 **BICHOS**

Gaivota

Saiba mais sobre essa ave que vive na praia.

22 **PASSATEMPO**

Cadê?

24 **PASSATEMPO**

Fique de olho

Tem bicho de verdade disfarçado aqui.

25 **ESCOLA**

Descobrimento do Brasil

Para recortar e guardar.

29 **QUADRINHOS**

37 **PASSATEMPO**

Jogo dos sete erros

39 **PASSATEMPO**

Enigma

Decifre o nome dos bichos da fazenda.

40 **CORREIO**

Seu espaço na RECREIO

42 **TIRINHAS**

Para rir



CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@atleitor.com.br



QUANTO TEMPO VIVE O CASTOR?

Mariana Bonesio, 12 anos
Três Corações - MG

Quando está livre na natureza, costuma viver 25 anos. Já em cativeiro, longe de predadores e com alimentação balanceada, pode atingir 50 anos. O castor é um dos maiores roedores do mundo, chegando a medir mais de 1 metro de comprimento. Ele constrói tocas debaixo da terra e é um ótimo nadador, permanecendo até 15 minutos debaixo da água.



EXISTE ÁGUA EM OUTROS PLANETAS?

Bruno Silva Cardoso
Dionizio - SP

Sim, mas os cientistas concluíram que dificilmente se poderá encontrar água em estado líquido ou em grande quantidade nos planetas do Sistema Solar. Em Urano e Netuno, existem sinais de água em forma de neblina. Vênus tem água no estado gasoso em sua atmosfera. Em Júpiter e Saturno, acredita-se que exista água congelada e Plutão pode ser considerado uma grande bola de gelo sujo, formada por água e minerais. Já em Marte, a água existe nos estados sólido e gasoso. Recentemente foram descobertas pistas de água corrente salgada no planeta.

É VERDADE QUE OS ELEFANTES TÊM MEDO DE RATOS?

Mateus Nascimento
São Paulo - SP

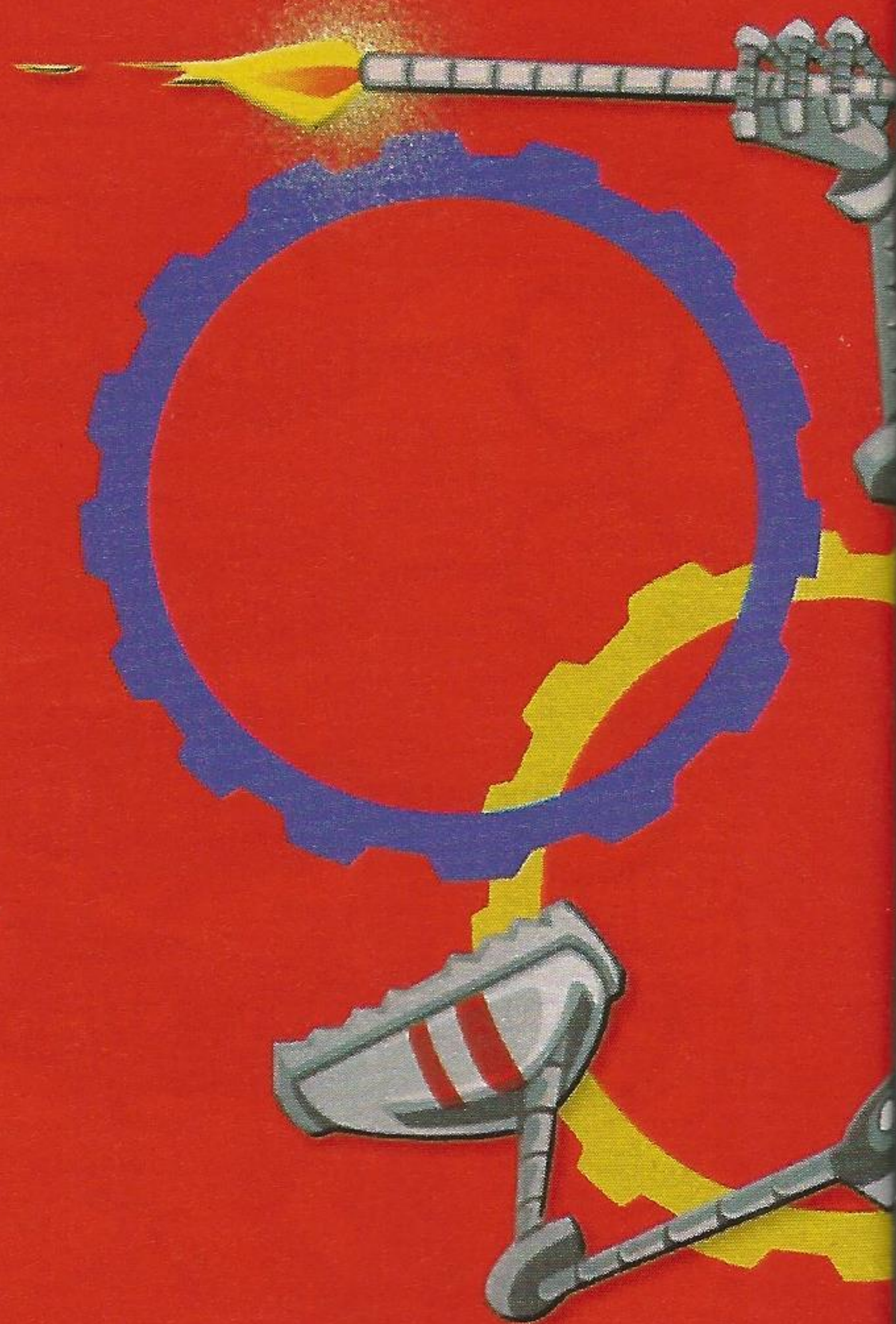
Não. Isso é uma lenda que provavelmente surgiu por causa do medo que os humanos têm dos ratos.

Os elefantes não são medrosos e podem até atacar animais como leões e tigres se precisarem defender seus filhotes.



ILUSTRAÇÕES:
JARDIM

CONSULTORIA:
MARCIO MAIA
(professor do
Observatório do
Valongo, da UFRJ),
JURGEN
SCHNELLRATH
(pesquisador do
Centro de Tecnologia
Mineral), JADER
MARINHO (biólogo do
Instituto de Ciências
Biológicas da UnB),
DAVID FIELD
(especialista em
mamíferos do
Zoológico de Londres)
e WALTER DURAN
(diretor do Laboratório
Philips da Amazônia
de Pesquisa e
Desenvolvimento em
tecnologia digital).



QUAL É O MAIOR DIAMANTE DO MUNDO? QUANTO ELE VALE?

Renan de Oliveira, 9 anos
Fortaleza – CE

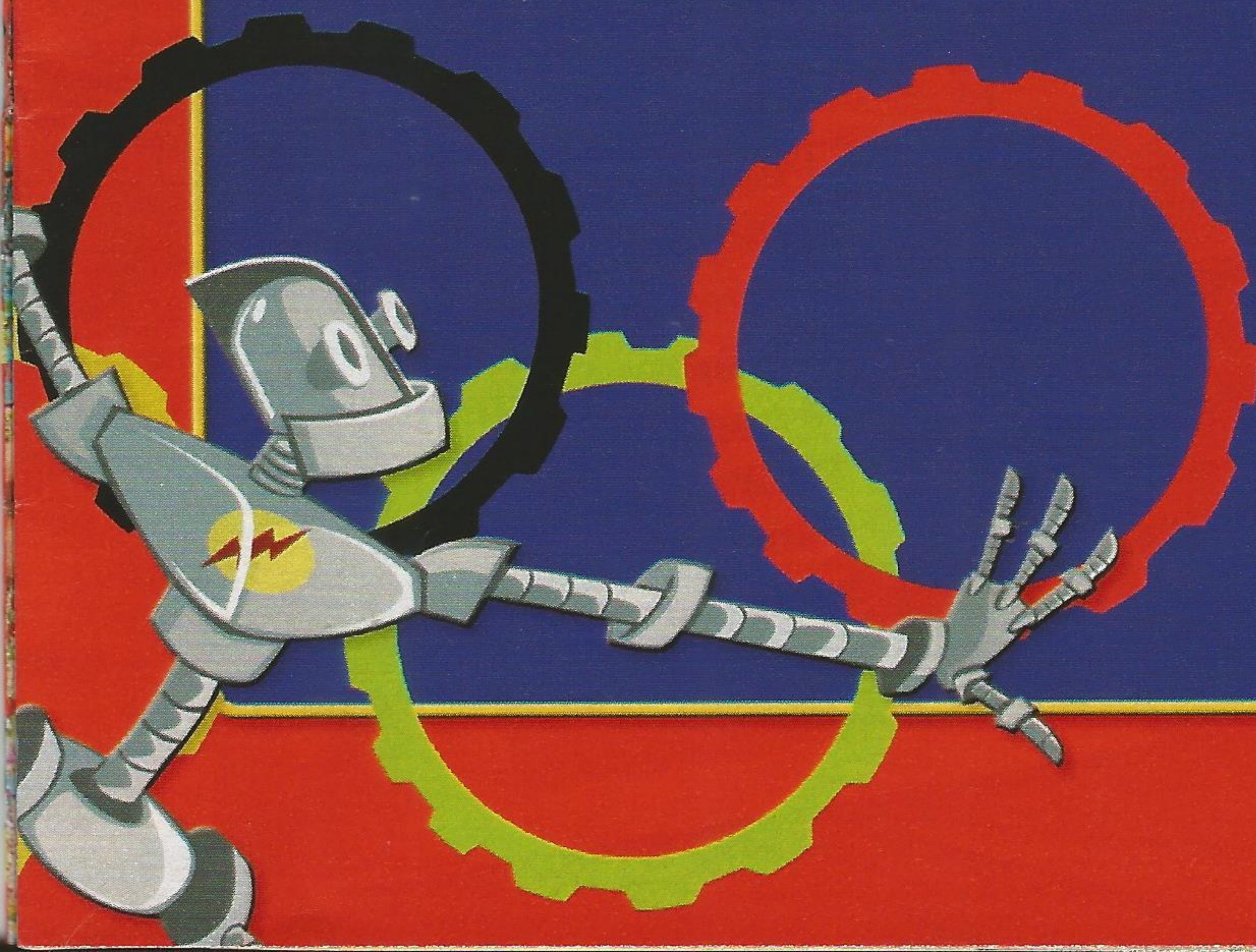
O maior **diamante bruto** foi encontrado em 1905 na África do Sul e recebeu o nome de Cullinam. Ele pesava 3.106 quilates e foi vendido por 150 mil libras (cerca de 800 mil reais). Cullinam foi dado ao rei da Inglaterra e transformado em nove pedras e alguns pequenos brilhantes. A maior dessas pedras está no cetro da família real inglesa.

Já o **diamante lapidado** mais caro tinha 100 quilates e foi vendido por 16 milhões de dólares (o equivalente a 46 milhões de reais). Outro recordista foi um diamante leiloado em 1987 que, apesar ter apenas 0,95 quilate, custou 880 mil dólares (mais de 2,5 milhões de reais). Ele atingiu esse valor por ter uma cor rara: era violeta-avermelhado.



VOCÊ SABIA QUE...

- Existe uma olimpíada de robôs? A primeira Robolimpíada aconteceu em março de 2004 na cidade de São Francisco, nos Estados Unidos. Participaram mais de 400 robôs de 11 países, que foram controlados por 600 humanos em competições de triatlo, sumô e futebol. Os vencedores ganharam medalhas e devem participar da próxima competição em 2005.



COMO AS MÚSICAS ENTRAM EM UM CD?

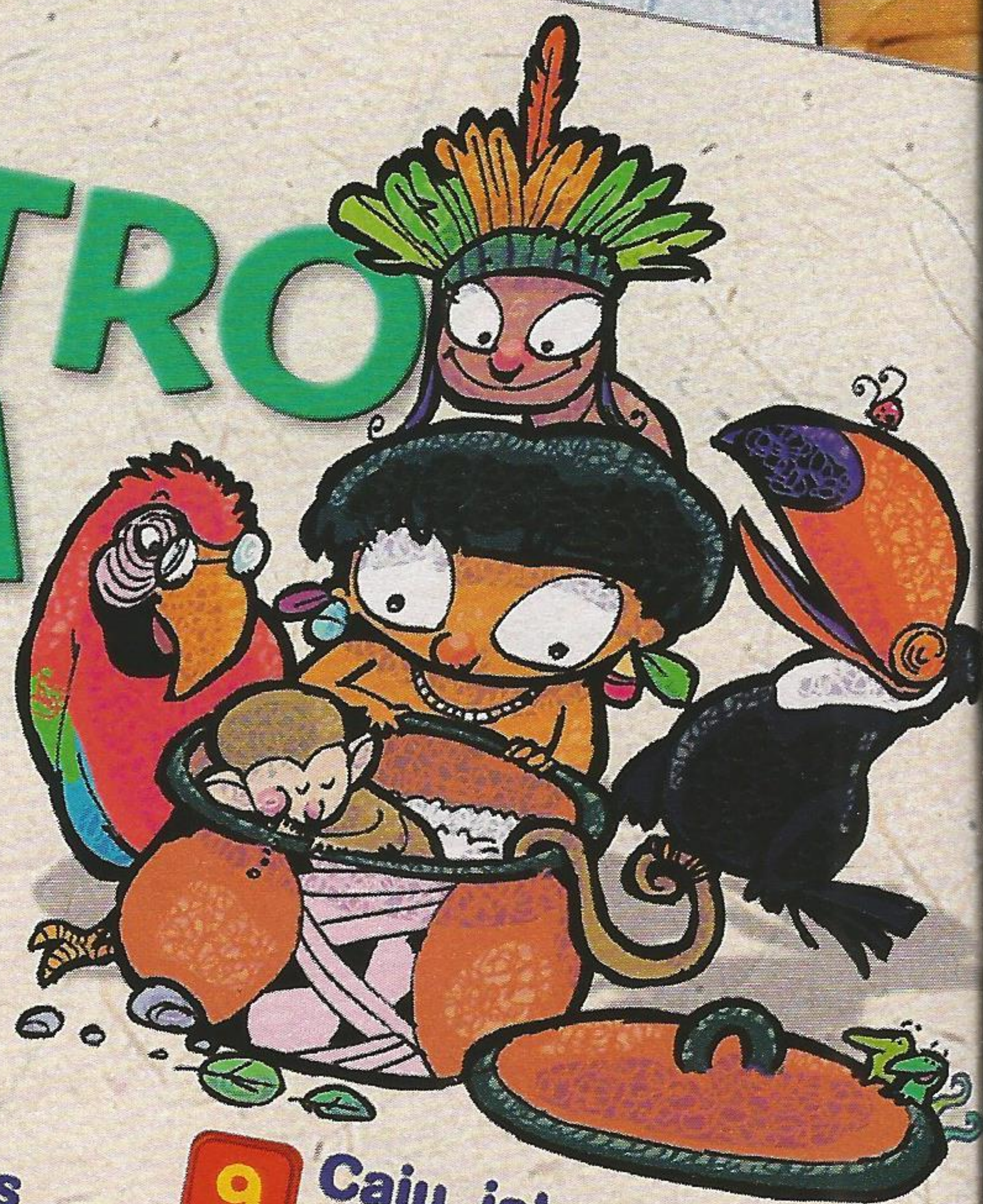
Lucas Alves Nunes, 13 anos
São Miguel do Araguaia – GO

Primeiro os músicos gravam os sons dos instrumentos. Depois a música é passada para computadores e os sons, então, são representados por códigos formados por seqüências de 0 e 1. Quando um CD é gravado, são feitos no plástico minúsculos furos que representam essas mesmas seqüências de números. Na hora que você ouve o CD, o aparelho de som “lê” os furinhos, entende esse código de números e os reproduz como sons.



POR DENTRO DA ALDEIA

Você conhece os povos indígenas que vivem no Brasil? Responda às perguntas e descubra se você é um verdadeiro curumim.



1 Os índios inventaram a pipoca.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

2 Todos os indígenas falam tupi e têm os mesmos hábitos.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

3 Entre os indígenas, as pessoas mais velhas sempre são muito respeitadas, porque conhecem melhor o mundo.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

4 Meninos e meninas indígenas quase nunca têm tempo para brincar, porque precisam ajudar os pais em suas tarefas.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

5 Na maioria dos povos, os homens costumam se enfeitar mais do que as mulheres.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

6 Os índios brincam com bonecas, piões e petecas.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

7 Os caciques cuidam da proteção espiritual do povo e fazem remédios para curar os doentes.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

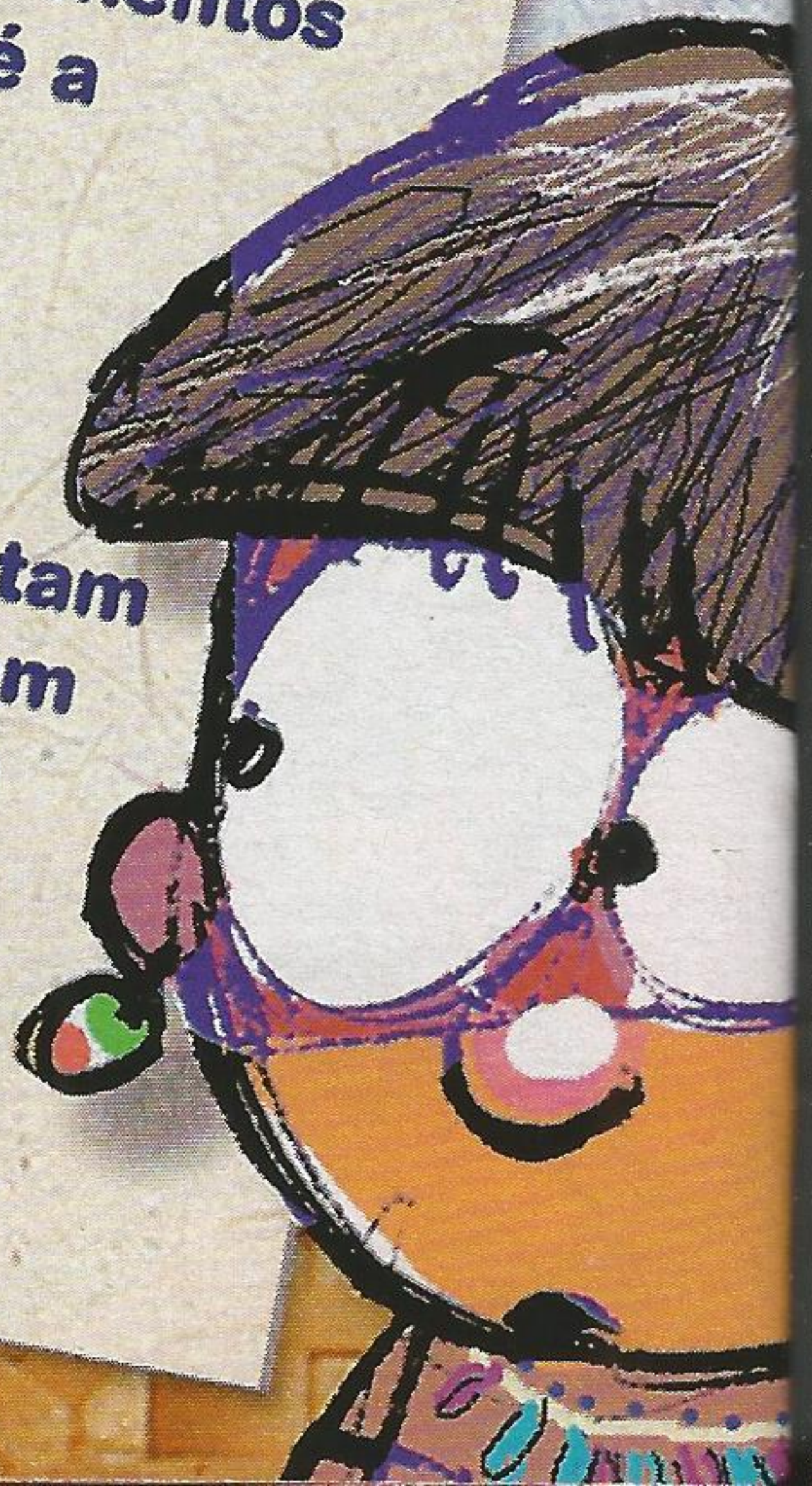
8 Os meninos índios acompanham os adultos nas caçadas e treinam pontaria desde pequenos.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

9 Caju, jabuticaba, mingau e samambaia são palavras indígenas.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

10 Todos os grupos indígenas vivem na Amazônia.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

11 Um dos principais ingredientes usados pelos indígenas para preparar alimentos e bebidas é a mandioca.
☐ Verdadeiro
☐ Falso

12 Os índios pintam o corpo e usam adereços com penas só para se enfeitar.
☐ Verdadeiro
☐ Falso





RESPOSTAS CORRETAS

1 Verdadeiro

Muitos povos plantam milho. Eles também inventaram a pamonha e a canjica.

2 Falso

Existem no Brasil mais de 200 grupos indígenas com idiomas e tradições diferentes.

3 Verdadeiro

Os indígenas valorizam a sabedoria e a experiência das pessoas mais velhas.

4 Falso

As crianças que vivem em aldeias brincam bastante e nas brincadeiras começam a aprender a realizar tarefas que farão quando adultos.

5 Verdadeiro

Em muitos grupos, os homens usam mais pinturas e enfeites de penas, dentes, palha e conchas para atrair a atenção das garotas.

6 Verdadeiro

Eles usam cerâmica, espigas de milho, sementes e madeiras para criar esses brinquedos.

7 Falso

Os caciques são os chefes das aldeias. Os pajés é que cuidam da proteção espiritual e da saúde das pessoas.

8 Verdadeiro

Os pais levam seus filhos nas caçadas e pescarias para que aprendam a conhecer os bichos e os perigos da mata.

9 Verdadeiro

Os dicionários do Brasil trazem cerca de 20 mil palavras de origem indígena.

10 Falso

Há povos indígenas em quase todo o país.

11 Verdadeiro

A mandioca é usada para fazer farinha, mingau, beiju e alguns tipos de bebida.

12 Falso

Cada tipo de pintura e enfeite tem um significado. Podem, por exemplo, indicar se a pessoa é solteira ou a qual família pertence.

RESULTADO

De 0 a 4 certas

Provavelmente os índios sabem mais sobre o seu jeito de viver do que você sobre o deles. Para conhecer mais sobre o assunto consulte sites, livros e revistas. Você vai fazer descobertas incríveis.

De 5 a 8 certas

Você conhece um pouco sobre os índios, mas ainda há muito para descobrir. Aproveite a semana do Dia do Índio para conseguir novas informações. Tente saber também se há alguma povoação indígena em sua cidade e pesquise mais sobre ela.

De 9 a 12 certas

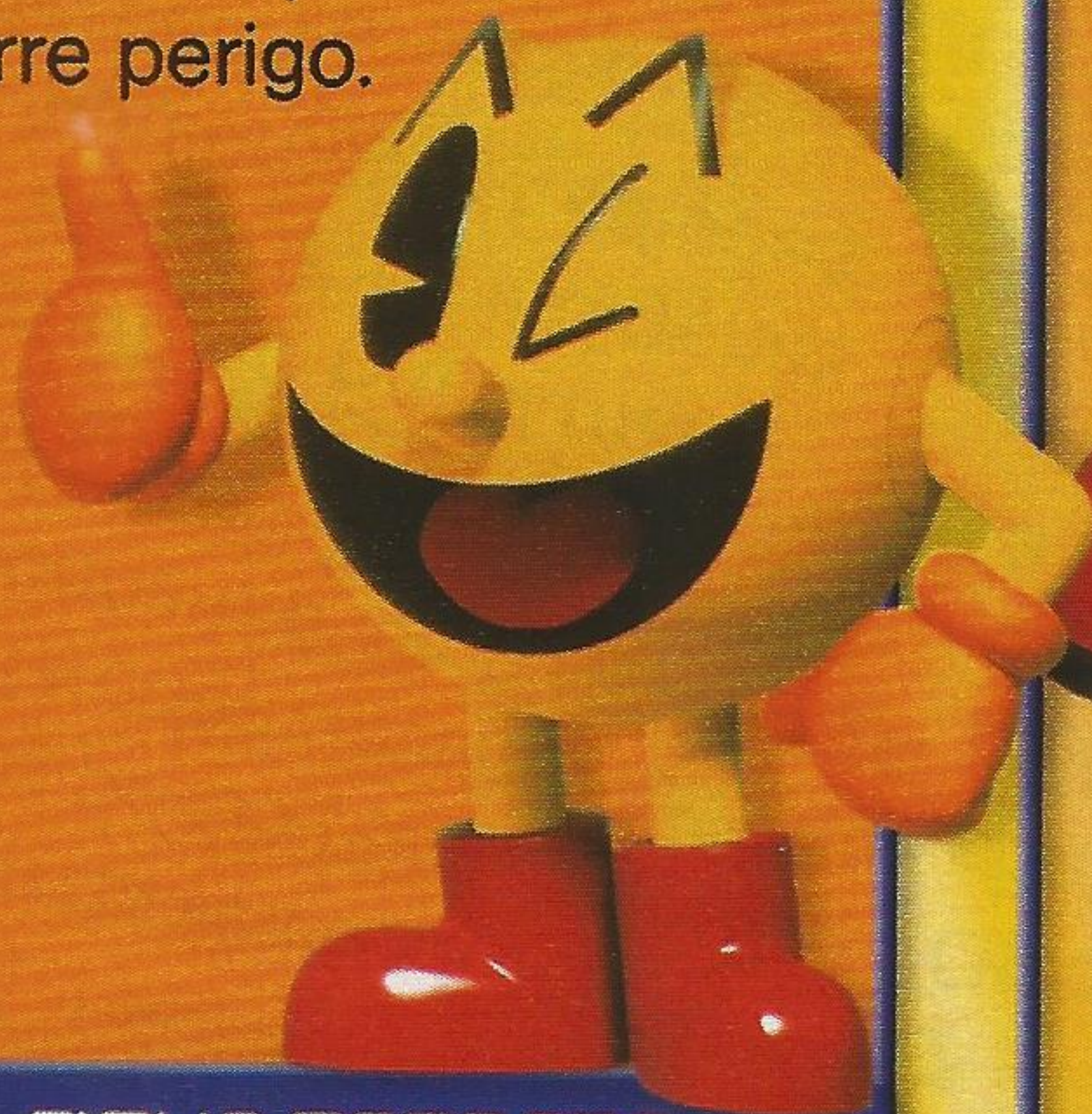
Parece que está ligado nos assuntos indígenas e já deve ter feito muitas pesquisas sobre o assunto. Aproveite a cultura indígena e dê algumas dicas para seus amigos que não se saíram tão bem no teste.

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

TEXTO • ROBERTA VIGANÓ
DESIGN • ALICE FERREIRA

PAC-MAN

Um dos primeiros astros do mundo dos games, essa bolinha amarela começou a carreira no Atari. Corajoso, Pac-Man viaja ao Reino Fantasma para salvar seus amigos de monstros, piratas e fantasmas. Seu objetivo é comer as frutas que encontrar, coletar segredos para descobrir novas fases e libertar quem corre perigo.



FICHA SECRETA

Nascimento • 1980.

Habilidades • transformar-se em metal, correr e devorar fantasmas.

Seus amigos • Miss Pac-Man, Professor Pac-Man e Pac-Man Júnior.

Quem tem medo dele • piratas, monstros, robôs e fantasmas como Clyde, Pinky, Blinky e Inky.

Onde encontrá-lo • Pac-Man World 2 (PS2, GameCube, Xbox).

GALERIA

Saiba tudo sobre os heróis de maior sucesso dos games e curta ainda mais as suas aventuras com essa turma.

CONSULTORIA: NELSON ALVES JR., PABLO MIYAZAWA E RONNY MARINOTO.



SONIC

Nunca ninguém foi tão veloz quanto ele! Por uma confusão de tradução, Sonic ficou conhecido como um porco-espinho, mas na verdade é um ouriço radical. Ao lado de seus amigos Tails e Knuckles, ele embarca em grandes aventuras por mundos malucos para combater o vilão Dr. Robotnik.

FICHA SECRETA

Nascimento • 1991.

Habilidades • correr, saltar, ataque de espinho e velocidade supersônica.

Seus amigos • Tails, Vector, Knuckles, Amy, Cream, Chesse, Espio e Charmy Bee.

Quem tem medo dele • Shadow, E-123 Omega, Rouge the Bat, Dr. Robotnik.

Onde encontrá-lo • Sonic Heroes (GameCube, PS2 e Xbox).

PODEROSA

MARIO

Esse simpático encanador virou um dos heróis mais divertidos de todos os tempos e ganhou uma série de jogos. E sabe qual é o sobrenome de Mario? É Mario mesmo! Por isso o jogo chama-se Mario Bros, ou os “irmãos Mario”. Os personagens principais da saga são os irmãos Mario e Luigi, que têm de salvar a princesa Peach das garras do malvado Bowser. Para isso, enfrentarão várias armadilhas. Entre uma aventura e outra, eles participam de gincanas e praticam esportes, disputando corridas de kart, partidas de tênis e de golfe.

FICHA SECRETA

Nascimento : 1981.

Habilidades : correr, pular, voar, nadar, dar cabeçadas, ficar invisível e tornar-se SuperMario.

Seus amigos : Daisy, Yoshi, Baby Mario, Toad e Peach.

Quem tem medo dele : Wario, Waluigi e Bowser.

Onde encontrá-lo : SuperMario Advance (GBA).

DONKEY KONG

Esse simpático gorila apaixonado por bananas nem sempre foi bonzinho. Em sua estréia nos videogames, ele raptou uma garota e fugiu atirando barris em um carpinteiro baixinho. É isso mesmo: no passado, ele era inimigo de Mario. Hoje, Donkey continua comendo bananas, mas faz parte de uma turma do bem e com a ajuda de seu amigo Diddy protege os kongs de terríveis vilões!

FICHA SECRETA

Nascimento : 1981

Habilidade : força.

Seus amigos : Donkey Jr., Diddy, Tiny, Lanky, Dixie, Cranky e Funky.

Quem tem medo dele : K-Rool, piratas Kremings.

Onde encontrá-lo : Donkey Kong Country (GBA).

Qual desses personagens é o seu favorito? Entre no site e responda.

www.**RECREIO**.com.br

BANJO E KAZOOIE

Essa dupla vive aventuras incríveis para vencer a bruxa Grutilda, que só será derrotada definitivamente quando as criaturas minúsculas aprisionadas por ela forem salvas. O urso preguiçoso Banjo e sua amiga Kazooie encaram a missão e mostram seus poderes em mundos surpreendentes.



FICHA SECRETA

Nascimento • 1998.

Habilidades de Banjo • andar, pular, nadar, atacar e se transformar.

Habilidade de Kazooie • voo.

Seus amigos • Tooty, a marmota Bottles, a bruxa Brentilda, o shamã Mumbo Jumbo e os Jinjos.

Quem tem medo deles • Grutilda, Mr. Vile e Conga.

Onde encontrá-los • Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (GBA).

LINK

Esse bravo herói conhece magias e segredos muito especiais e está sempre por perto para ajudar a princesa Zelda a defender o reino de Hyrule, ameaçado por terríveis vilões como Ganondorf. As histórias dos games dessa série são cheias de magia e aventura e o herói pode mudar de visual e viajar no tempo, além de desbravar mundos fantásticos.

FICHA SECRETA

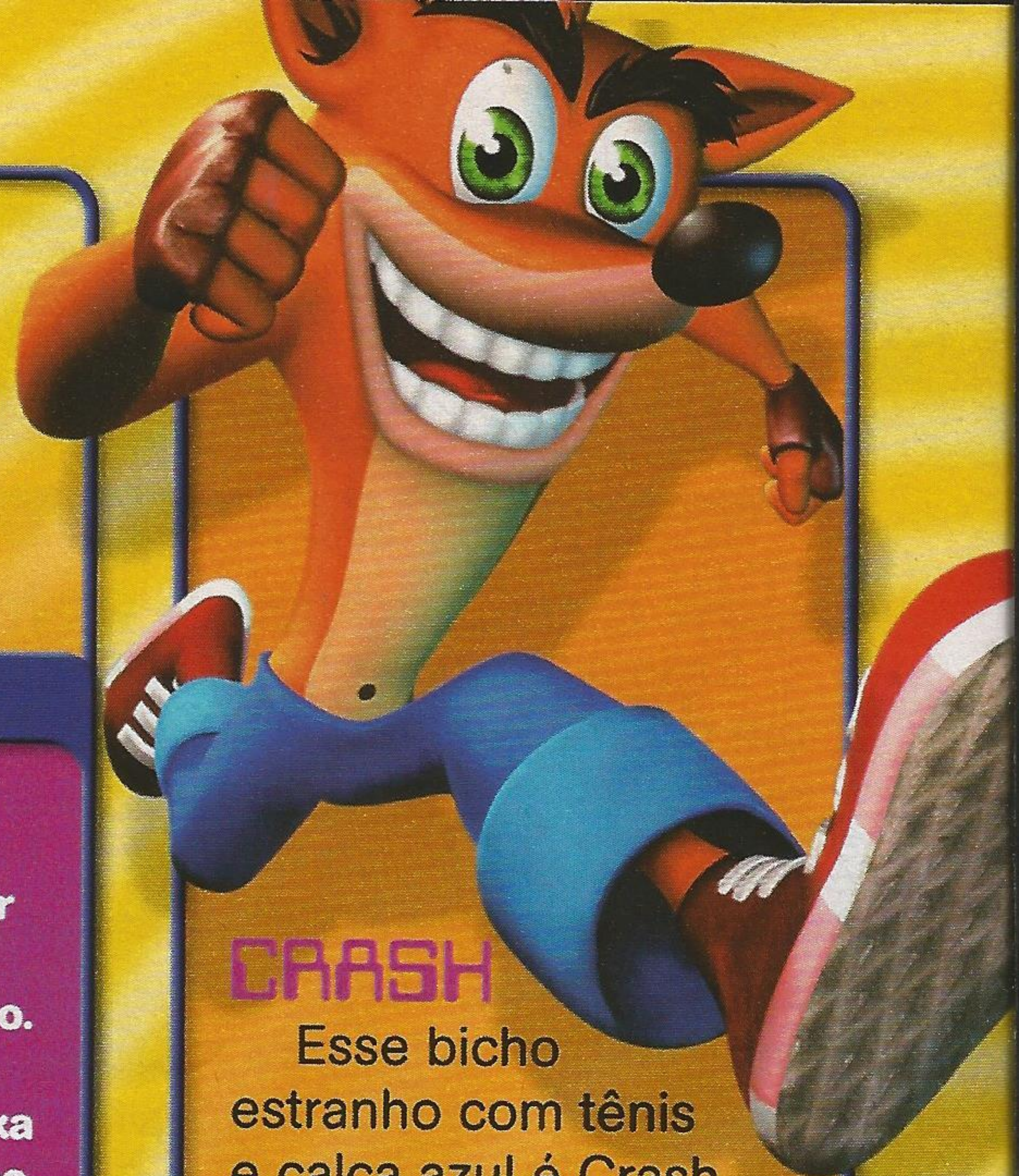
Nascimento • 1987.

Habilidades • cavar, mergulhar, velejar, cavalgar, pescar e tocar seu instrumento musical mágico, a ocarina.

Seus amigos • Zelda, Navi, Sheik, Epona e Darunia.

Quem tem medo dele • Ganondorf, Agahnim, Dark Link e Cavaleiros Stalfos.

Onde encontrá-lo • The Legend of Zelda: Four Sword (GBA).



CRASH

Esse bicho estranho com tênis e calça azul é Crash Bandicoot. Ele é baseado em uma bandicota, um marsupial australiano do tamanho de um coelho. Ele se une a alguns amigos no combate ao exército de criaturas manipuladas por cientistas perversos, como o Dr. Neo Cortex, que pretendem dominar o mundo.

FICHA SECRETA

Nascimento • 1996.

Habilidades • dar grandes e longos saltos, rastejar, mergulhar, bater, correr, balançar, surfar, voar e andar de moto.

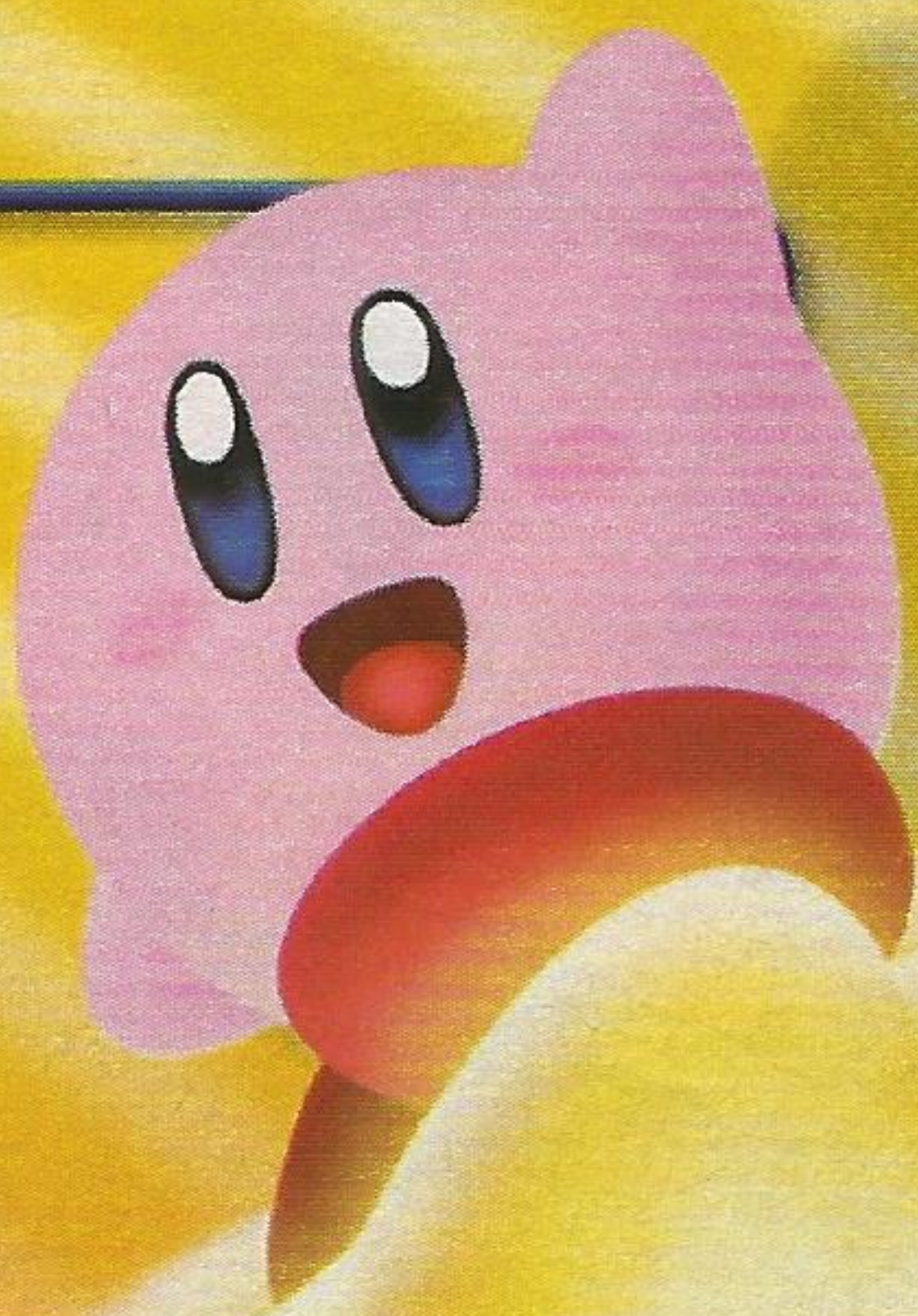
Seus amigos • Tawna, Witch doctor, Coco (irmã caçula de Crash) e Aku Aku.

Quem tem medo dele • Uka Uka, Dr. Neo Cortex, Dr. Nitrus Brio, Dr. Nefarious, Tropy Tiny e Riper Roo.

Onde encontrá-lo • Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (PS2, GameCube, Xbox).

KIRBY

Na pacata Dreamland, a população tem uma vida sossegada: come, dorme e se reúne para contar seus sonhos. Mas o malvado Dedede rouba a estrela Rod e ninguém mais consegue sonhar. Agora Kirby, essa bolinha cor-de-rosa fofinha, tem de combater os vilões e salvar a população de terríveis pesadelos.



FICHA SECRETA

Nascimento • 1992.

Habilidades • soltar ar de seus pulmões, estrelas, flutuar e copiar ataques dos inimigos.

Seus amigos • Tiff, Tuff, Fololo, Falala, Sr. Ebrum, Sra. Like e Tokori.

Quem tem medo dele • Dark Matter, Rei Dedede e Meta Knight.

Onde encontrá-lo • Kirby: Nightmare in Dreamland (GBA) e Kirby's Air Ride (GameCube).

PIKACHU

Quem não conhece esse monstrinho engraçado e a turma dos Pokémon? Eles foram criados no Japão para um jogo de Game Boy e dominaram o mundo, transformando-se em brinquedos e astros de desenhos animados de TV e cinema. Você pode se divertir com os Pokémon em mais de 20 jogos diferentes, para vários consoles.



FICHA SECRETA

Nascimento • 1996.

Habilidades • inteligência e ataque elétrico.

Seus amigos • Ash, Misty e Professor Carvalho.

Quem tem medo dele • Jesse, James e Meowth.

Onde encontrá-lo • Pokémon Ruby e Sapphire (GBA), Pokémon Channel (GameCube), Pokémon Colosseum (GBA e GameCube).

LARA CROFT

Inteligente, bonita e corajosa, ela é uma arqueóloga que viaja pelo mundo em busca de relíquias do passado. Em sua primeira aventura, foi contratada para localizar um artefato no Peru. Durante a jornada, descobriu que isso era apenas o começo de um desafio, que a levará a estudar várias civilizações. Há muitos inimigos no caminho, mas Lara não tem medo de quase nada.



FICHA SECRETA

Nascimento • 1996.

Habilidades • pular, nadar, escalar, mergulhar, correr, rastejar e fazer acrobacias.

Seus amigos • Kurtis Trent e Werner Von Croy.

Quem tem medo dela • Scion, Pieter Von Eckhardt, Luther Rouzic, Marten Gunderson, Daniel Rennes e Louis Bouchard.

Onde encontrá-la • Tomb Raider: The Prophecy (GBA), Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2).



Descubra por que a gente chora e como isso acontece.

Primeiro, a água vai se juntando, o espaço dentro dos olhos fica apertado e aí não dá mais para segurar: as gotas escorrem pelo rosto e começamos a chorar. Isso não acontece apenas quando ficamos tristes. Descascar cebola provoca lágrimas, um cisco no olho também e até a sensação de muita alegria.

Os cientistas sabem que nosso corpo produz lágrimas o tempo todo para lubrificar os olhos, deixando-os úmidos e limpos, e costumam dividi-las em dois tipos. Um deles são as lágrimas que a gente derrama para se livrar de um incômodo, por exemplo. O outro tipo são as provocadas por felicidade ou tristeza.

As mais misteriosas são as do segundo tipo, que não têm uma função muito clara. Eles desconfiavam que o choro de alegria ou tristeza surgiu há bastante tempo, antes até do surgimento da fala, e que é uma forma de comunicação.

Os bebês são um exemplo do choro como meio de expressão. Desde bem pequenos, eles choram para mostrar que têm fome, sono ou alguma dor. É o jeito que eles têm de se expressar. Pode ser que os seres humanos também tenham aprendido a chorar para mostrar suas emoções antes mesmo de aprenderem a falar.

BUÁÁÁ





O que acontece

Quando algo triste ou alegre acontece, a região do cérebro responsável pelos sentimentos é acionada e manda sinais para várias partes do corpo. Nos olhos, as glândulas lacrimais começam a produzir lágrimas em maior quantidade. O nariz escorre porque parte das lágrimas desce passando por canais internos. Às vezes o ritmo da respiração se altera, a gente soluça e não consegue nem falar direito. A emoção pode causar também tremores, palidez ou vermelhidão no rosto. Todas essas reações são causadas pelo nosso sistema nervoso. Mas, geralmente, depois do choro, o corpo relaxa e vem uma sensação de alívio e de calma.

CONSULTORIA:
AMARYLLIS AVAKIAN
(oftalmologista do Hospital
das Clínicas de São Paulo)
e RUTH GUINSBURG
(professora de neonatologia
da Unifesp).

SALGADINHA

As lágrimas são formadas pelas glândulas lacrimais e têm três camadas: uma película de gordura externa envolve o recheio, que é formado por água rica em sais minerais. No meio de tudo isso há um pequeno filete de muco, uma substância produzida pelo corpo, que deixa a lágrima um pouco melada.

**Acelere
na curva**

Você vai precisar de:

- giz
- garrafas de plástico pequenas

- 1 Dividam a turma em equipes e desenhem círculos bem grandes no chão.
- 2 Cada equipe fica em um círculo. Um corredor de cada equipe dá duas voltas no círculo, passa a garrafa para um amigo e sai do círculo.
- 3 A equipe que deixar o círculo vazio primeiro é a vencedora.

Você sabia que...

Esse tipo de corrida é chamado de *akô* pelos índios gavião kiykatêjê, que vivem no Pará? Em geral é praticada só por homens, que se dividem em duas equipes: dos casados e dos solteiros.

QUER BRIN

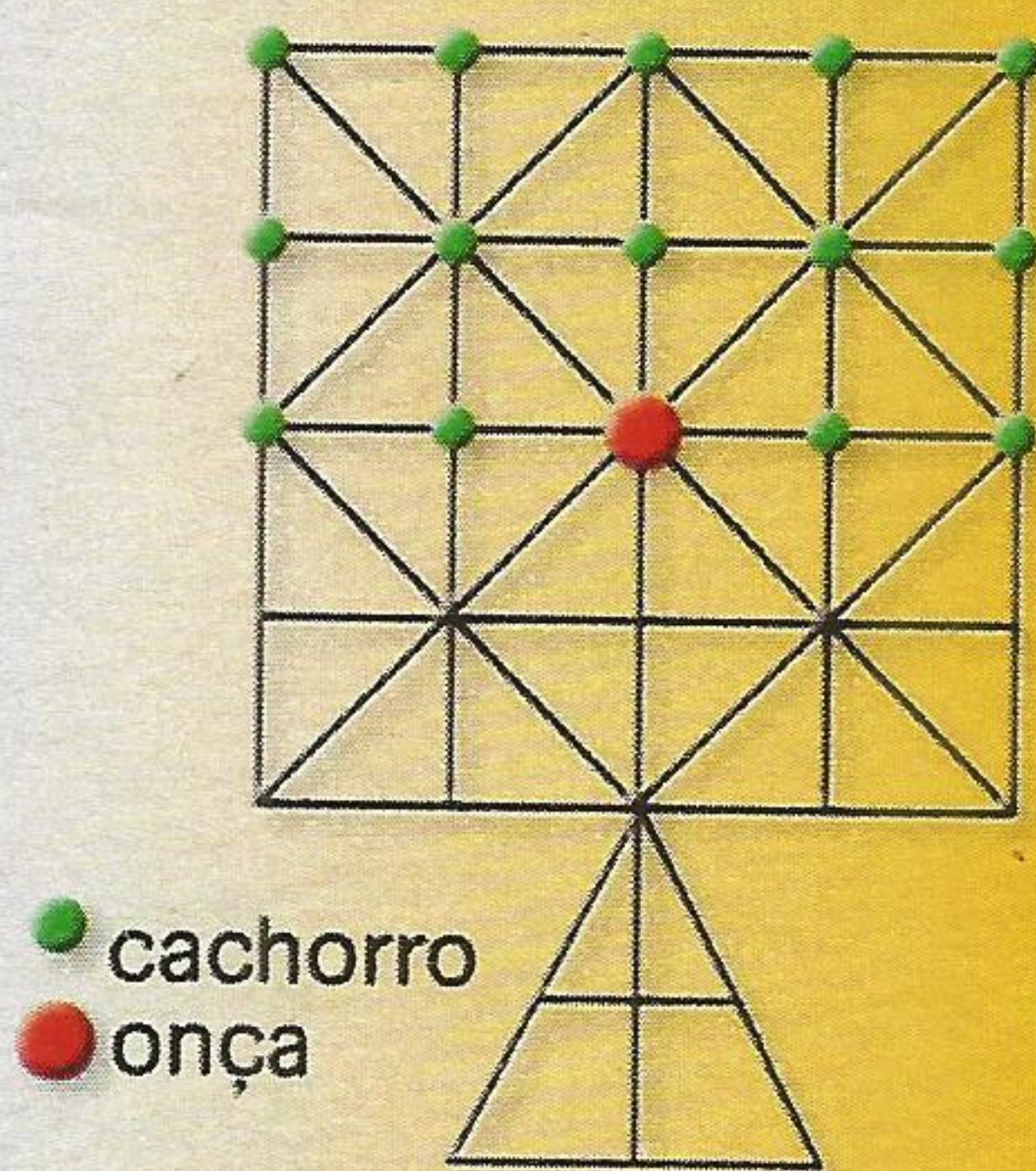
Convide a turma para experimentar estas brincadeiras legais criadas pelos povos indígenas.

**Estratégia
na mata**

Você vai precisar de:

- papel e caneta
- 1 tampinha de refrigerante vermelha
- 14 tampinhas de refrigerante azuis

- 1 Copiem o desenho do tabuleiro. Sorteiem quem controla a onça e os cachorros e ponham as tampinhas no tabuleiro. As peças podem se mover em qualquer direção, para uma casa livre.



- 2 A onça começa a se mover. Ela pega um cachorro quando pula sobre ele, como no jogo de damas.

- 3 Depois é a vez do cachorro. Ele move uma peça em cada jogada, aproximando-se da onça, para bloquear os movimentos dela.
- 4 O jogo acaba quando a onça consegue caçar cinco cachorros, ou seja, comer cinco peças, ou quando as peças do cachorro estiverem tão perto da onça que ela fique cercada e não tenha mais para onde andar.

Você sabia que...

Esse jogo de estratégia é chamado de *adugo* pelos índios bororos do Mato Grosso? Eles costumam desenhar o tabuleiro na terra e usam pedras para representar a onça e o cachorro. Você pode se divertir assim também na praia, traçando o tabuleiro na areia e usando conchas e pauzinhos.

CAR DE ÍNDIO?

Texto
JULIA
MOIÓLI

Boliche diferente

Você vai precisar de:

- giz
- 2 garrafas plásticas
- 2 bolinhas coloridas

- 1 Tracem dois campos bem longos, um ao lado do outro. Dividam-se em duas equipes e coloquem uma garrafa na ponta de cada lado.
- 2 Os jogadores ficam na outra ponta e jogam a bola para derrubar a garrafa do time adversário.
- 3 Depois que todos jogarem, a turma que derrubou mais vezes a garrafa do time adversário vence o jogo.

Você sabia que...

O jogo chamado de *tihimore* é uma tradição dos índios paresi, que vivem no Mato Grosso? É jogado com espigas de milho e geralmente só as meninas entram na brincadeira.

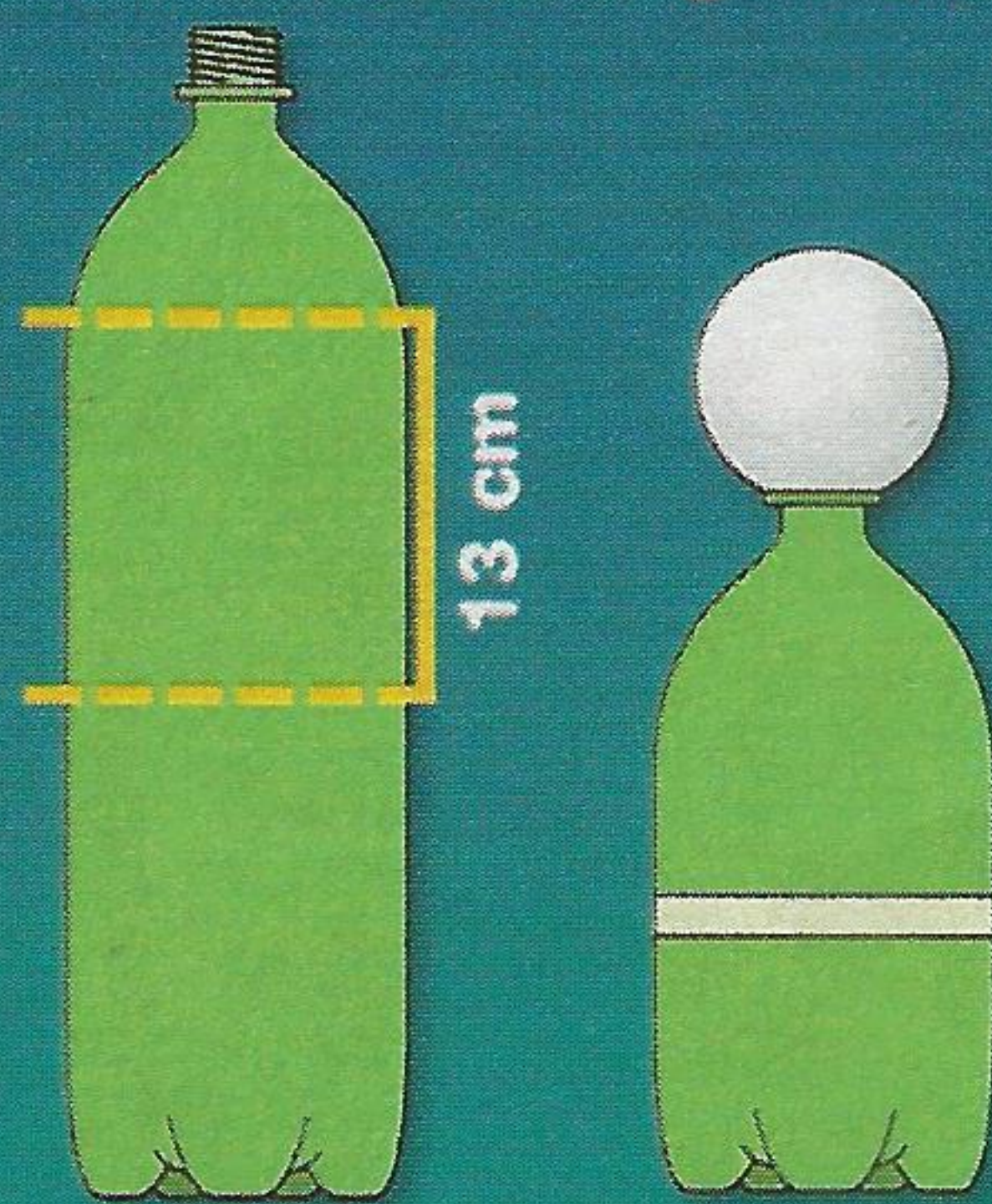


Feita em casa

Você vai precisar de:

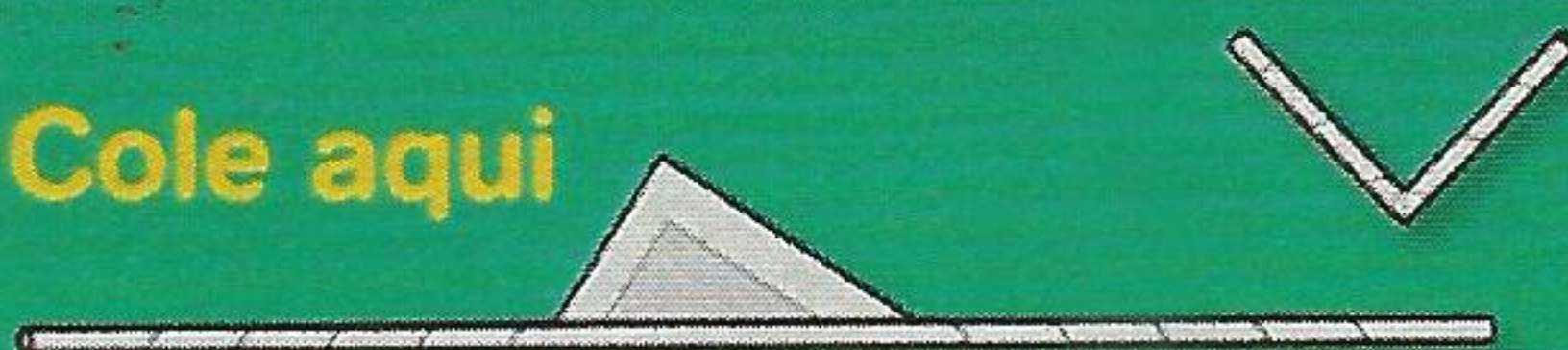
- 1 garrafa de refrigerante de 2 litros
- fita crepe
- 1 bola de isopor
- jornal
- 2 embalagens de yakult
- tinta guache branca e colorida
- papel crepom preto
- cola

- 1 Peça a ajuda de um adulto para cortar a garrafa de refrigerante em três partes. Junte duas delas com fita crepe. Cole a bola de isopor na boca da garrafa.

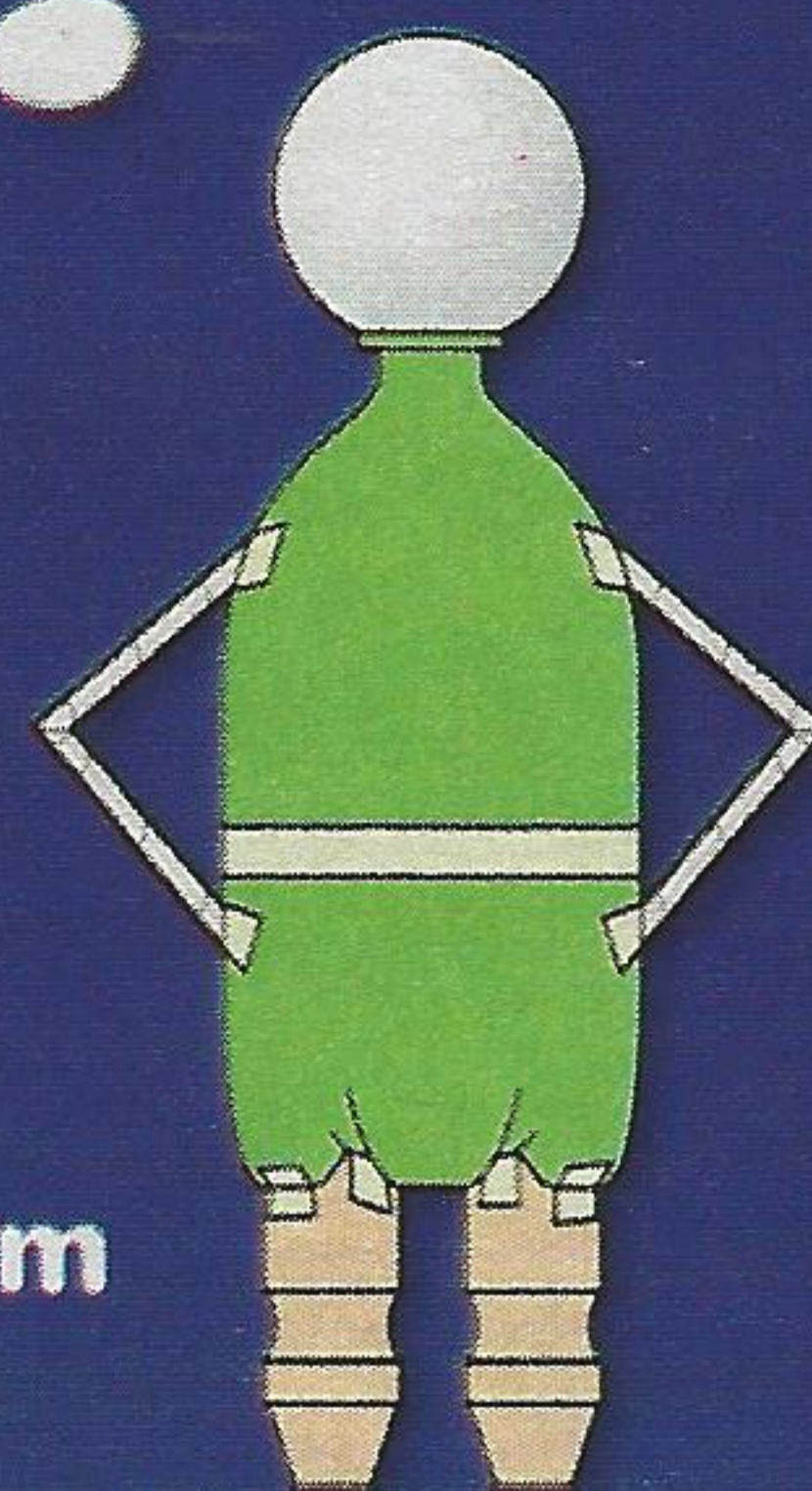


- 2 Pegue uma folha dupla de jornal, enrole na diagonal e passe fita na volta toda. Corte dois pedaços, dobre-os e prenda na garrafa com fita crepe.

Cole aqui



- 3 Prenda os potes de yakult no fundo da garrafa com fita crepe.



- 4 Em uma vasilha, misture cola e água. Passe pedaços de jornal na mistura e grude na boneca. Deixe secar e faça mais camadas.

- 5 Pinte a boneca de branco e deixe secar. Desenhe os olhos, o nariz e a boca e pinte tudo. Recorte as tiras de papel crepom e cole na cabeça para fazer os cabelos.



Você sabia que...

Vários povos fazem bonecas? Entre as mais legais estão as bonecas feitas pelas índias carajás, moldadas em barro e decoradas com pinturas tradicionais. Elas são chamadas *licocós*.

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES

O TUPI QUE VOCÊ FALA



Aposto que você
Sabe falar tupi
E eu provo aqui.

Você entende
Quando dizem guri,
Jabuticaba ou jabuti?

Sabe que bicho é
Quando falam sagüi,
Tamanduá ou siri?

E jibóia, jacaré,
Capivara, arara, urubu,
Tucano ou tatu?

Sabe que fruta é
Se falam caju, guaraná,
Pitanga ou maracujá?

Sabe o significado
Da palavra abacaxi?
Então, isso é tupi.

Também é tupi
Samambaia, mandioca,
Sabiá e paçoca.

E piranha,
Taquara, perereca,
Taturana e peteca.

Você entende
Quando falam pororoca
Ou faz cara de boboca?

Se falam saci,
Você sente um arrepio
E procura um desvio?

Viu como você
Entende tudo sim senhor
Sem precisar de tradutor?

Você já falava tupi
E nem percebia
Mesmo falando todo dia.

Comendo pipoca
Ou amendoim,
Você é um pouco curumim.

CIRCOMIX

Algumas
mutações
podem
ser muito
perigosas!

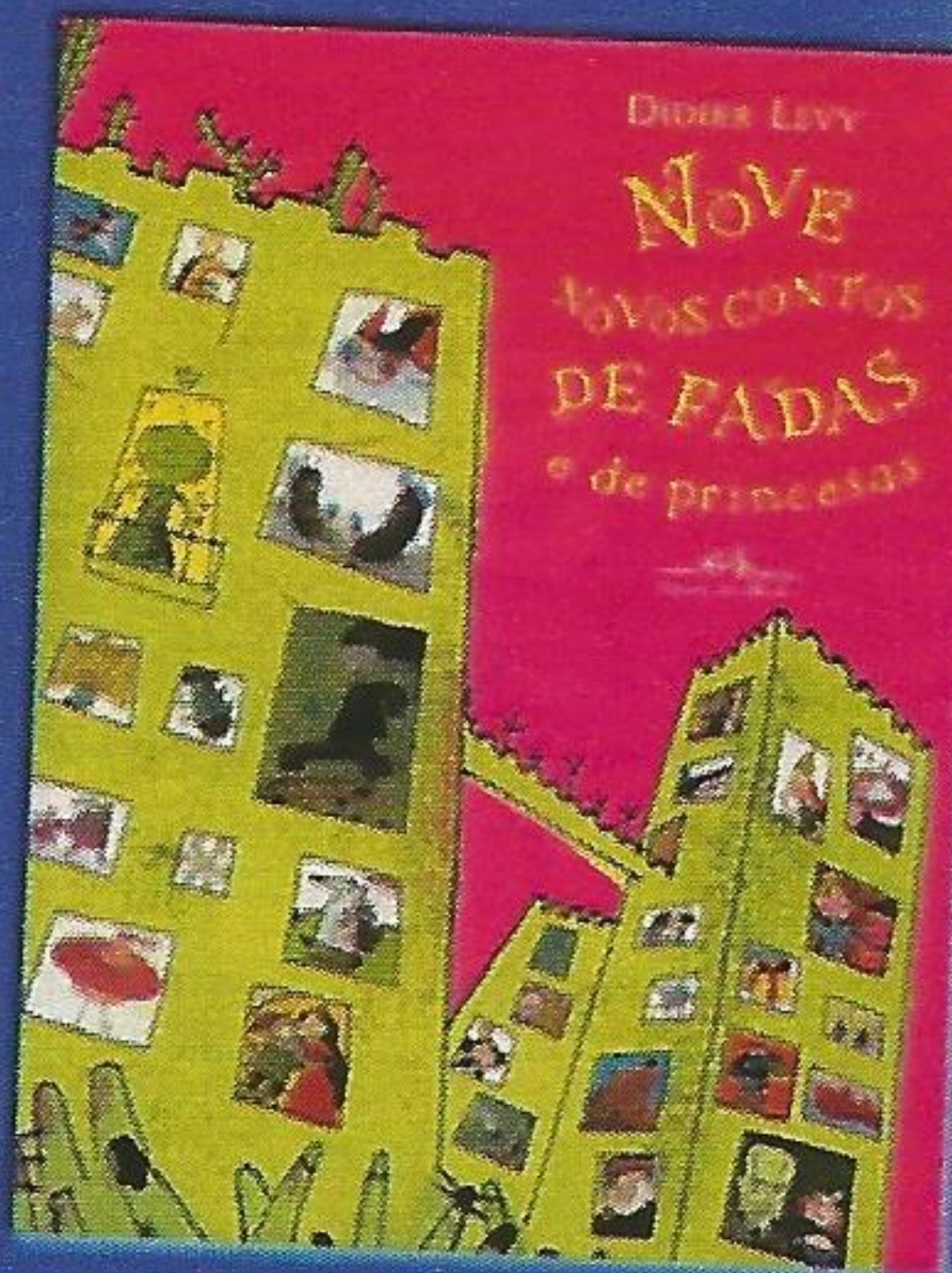


DIVERSÃO EM PAPEL

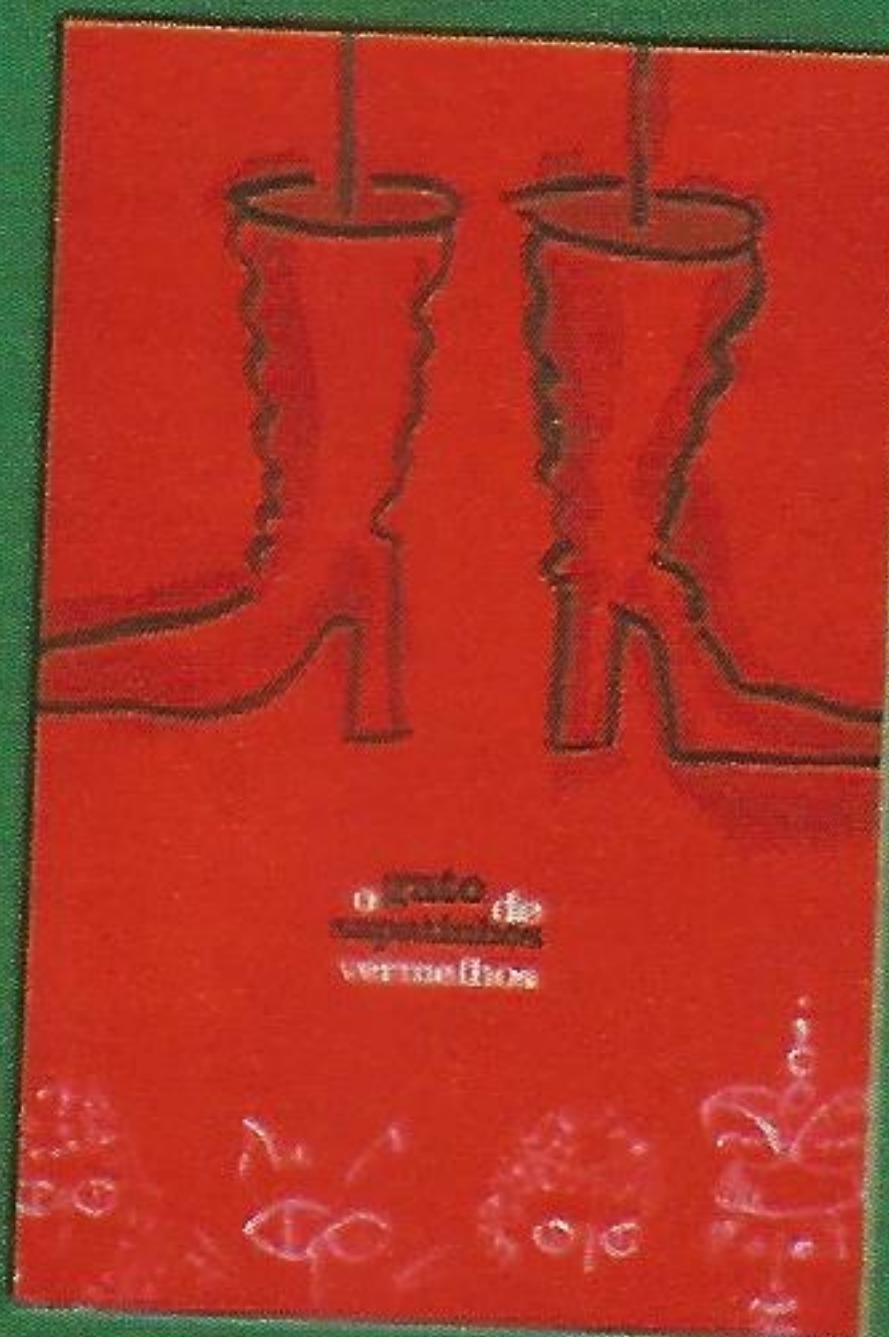
Quem mora ou está passeando na cidade de São Paulo e quer fazer um passeio diferente não pode perder a 18ª Bienal Internacional do Livro, que se realiza de 15 a 25 de abril. Quem não puder visitar a Bienal não precisa ficar chateado. As novidades mostradas por lá já estão nas livrarias de todo o país. Confira algumas dicas.



A gata de Alice, a menina que viaja para o País das Maravilhas, resolveu sair do livro onde mora e visitar o narrador da história **As Filhas da Gata de Alice Moram Aqui**. Imagine a confusão se Alice voltar de sua aventura e não encontrar mais sua mascote... Para saber o que acontece confira este livro escrito por Cláudio Fragata.



Você já ouviu falar em varinhas de condão para fadas míopes? Conhece os diferentes meios de transporte que esses seres mágicos usam? Sabe quais são os segredos de beleza das princesas? O livro **Nove Novos Contos de Fadas e de Princesas**, escrito por Didier Lévy e traduzido por Eduardo Brandão, traz tudo isso e muito mais. São quase 100 páginas de histórias e curiosidades.



Já pensou se seus sapatos falassem? No livro **O Gato de Sapatinhos Vermelhos**, escrito por Sheilla Alves, duas botas narram suas aventuras. Primeiro, nos pés do famoso gato que ajuda o pobre dono a se casar com uma princesa. Depois, tentando livrar João e Maria da bruxa má. Engraçado do começo ao fim.



A autora Tatiana Belinky se inspirou em uma fábula do escritor russo Tolstói para contar, em versos, a história de um ratinho que passeia pela primeira vez no quintal e conhece dois bichos: um parece feio e malvado e o outro tem jeito de ser fofo e bonzinho. Será que são mesmo como ele imagina? Saiba a verdade no livro **As Aparências Enganam**.



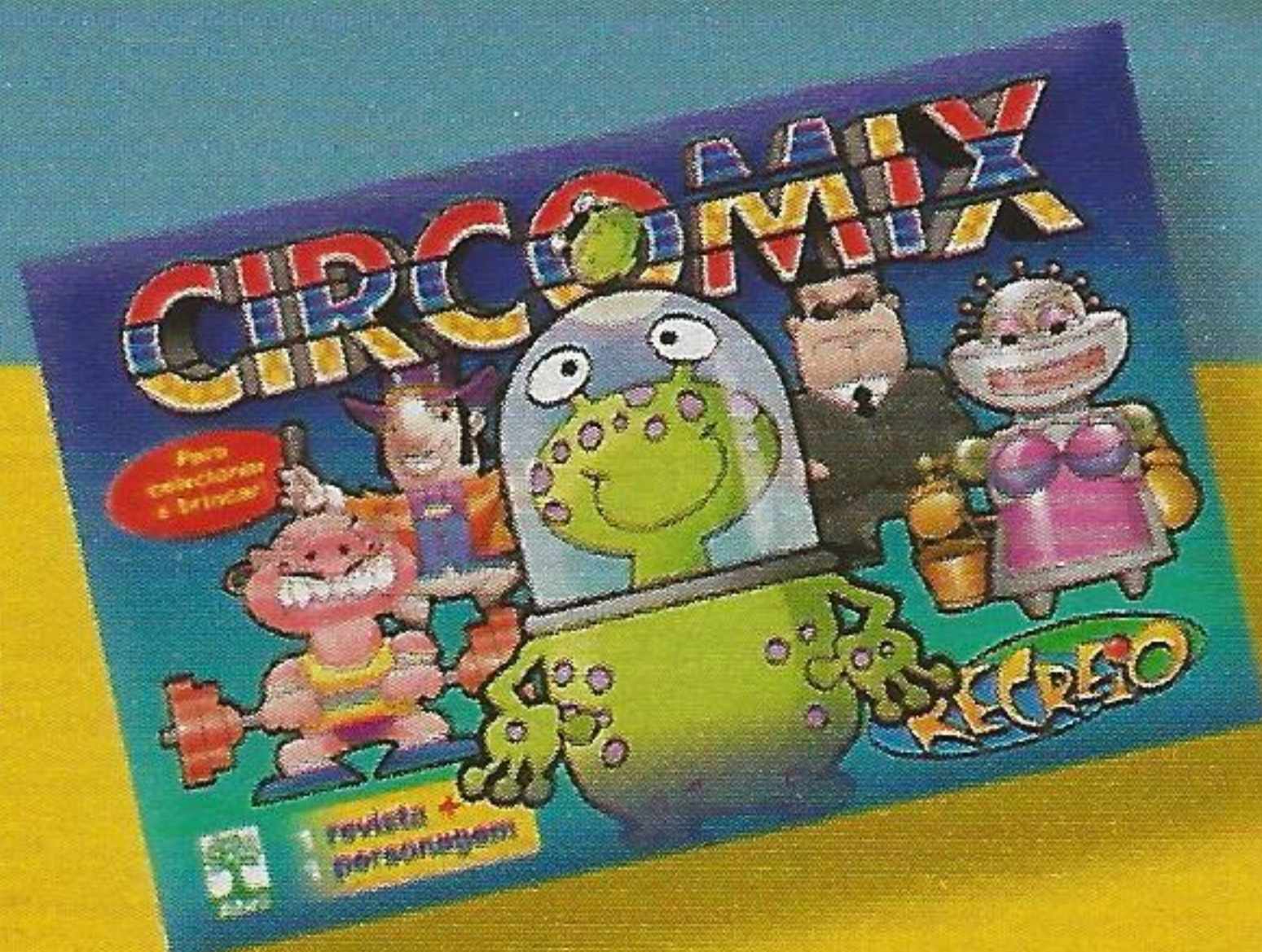
Nem todos os bichos embarcaram na arca do velho Noé. Mas os que ficaram para trás não deixaram de existir. Eles vivem na nossa imaginação. E não foram esquecidos no livro **De Fora da Arca**, de Ana Maria Machado, que apresenta uma lista de animais fantásticos com ilustrações de arrepiar. Tem um bem divertido para cada letra: anfíbena, basilisco, centauro...

E outras muito engraçadas!

Em
cada edição
um novo
personagem!
Colecione!



CIRCOMIX
Uma coleção do outro mundo



Patrocínio



www.candide.com.br

RECREIO

Toda quinta, nas bancas



Entre o céu e o mar

Saiba como
vivem as gaivotas,
aves que voam
com habilidade
e adoram pescar.

CONSULTORIA:
MARTHA ARGEL
(bióloga da USP)
e CAROLUS MARIA VOOREN
(biólogo da UFRS).

Para os
marinheiros,
avistar uma
gaivota é um
ótimo sinal: estão
perto da terra.
Para quem viaja
pelo continente,
elas indicam que o
mar está próximo. Como
essas aves passam a vida
geralmente voando
perto da praia, parecem
trazer sempre boas
notícias para os viajantes.

Ei,
espere por
mim!

Bebês barulhentos

Os casais fazem ninhos no chão, entre os rochedos ou nas praias, conforme a espécie. A fêmea coloca de três a quatro ovos e o pai e a mãe se revezam nas tarefas de chocar os ovos e ficar de guarda para alertar sobre a presença de qualquer predador.

O grupo das gaivotas inclui cerca de 70 espécies diferentes de aves. Todas são carnívoras, têm cauda arredondada e asas bem longas, mas o tamanho varia muito. A maioria tem plumagem branca e cinzenta e só algumas espécies são cobertas de penas bem escuras.

O formato e o tamanho das asas são importantes para que elas consigam voar longas distâncias sem muito esforço, aproveitando

as correntes de ar quente para planar pelo céu, sem precisar bater as asas o tempo todo.

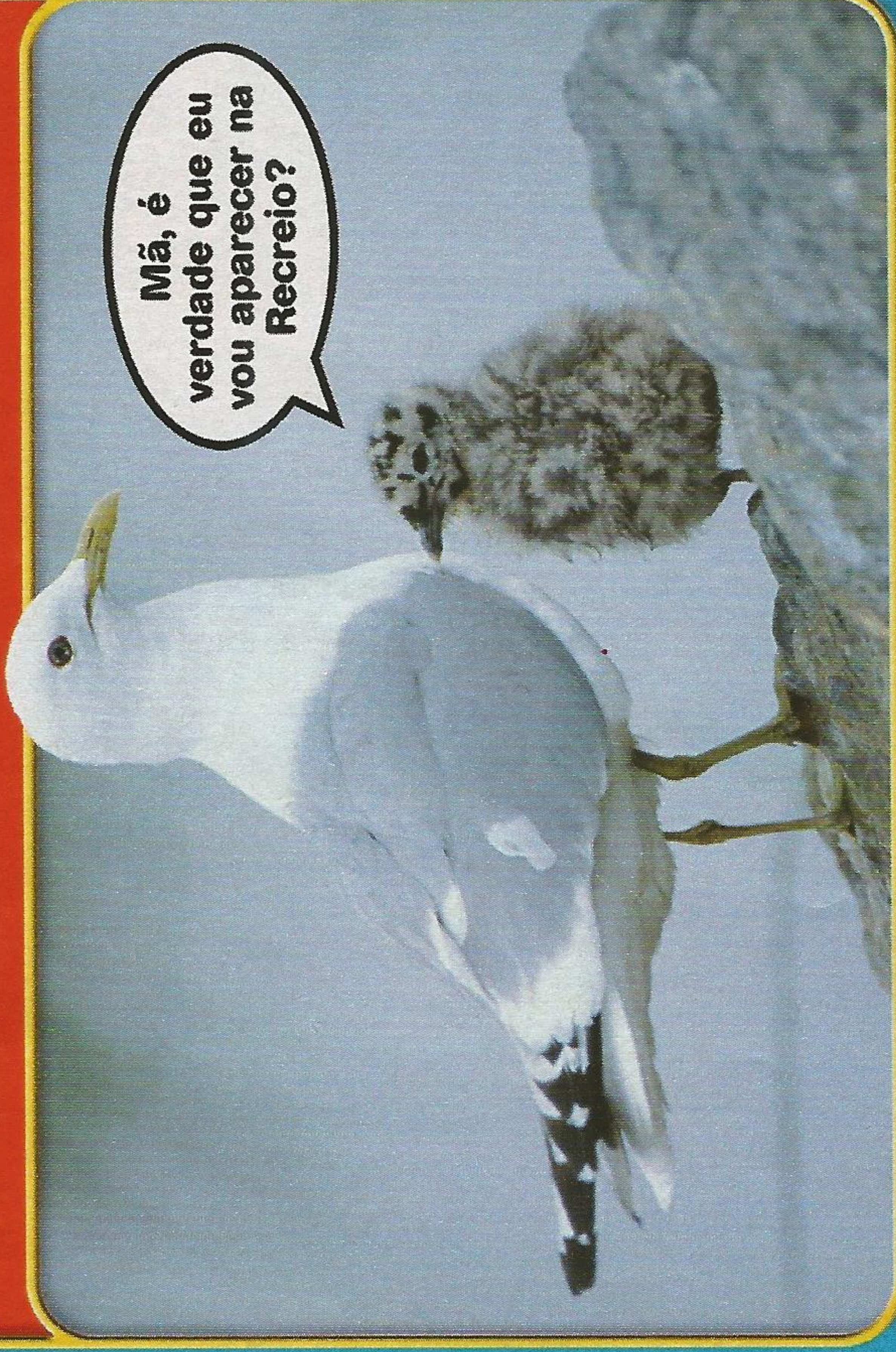
Elas normalmente ficam em áreas costeiras porque é onde podem encontrar comida com mais facilidade. Como não são capazes de mergulhar, as gaivotas têm de pegar peixes e outros animais que vivem perto da superfície. Geralmente elas se aproximam da água em vôos rasantes e usam o bico forte e curvado para apanhar suas presas

rapidamente. Na maré baixa, caminham entre as pedras e caçam pequenos animais ou restos de bichos mortos.

As gaivotas vivem em grandes grupos e costumam se ajudar quando percebem que uma delas está em perigo na terra ou no ar, atacando os inimigos em turma.

Algumas espécies só param por algum tempo em terra na época do acasalamento, quando machos e fêmeas se aproximam.

Os filhotes nascem de olhos abertos e nas primeiras semanas aprendem a emitir um som bem agudo que avisa aos pais quando estão com fome. Nessa fase, têm penas de cor escura e o bico fraco. À medida que crescem, a plumagem vai ficando mais clara e o bico mais forte. Eles começam a voar com 50 dias de vida.



THEO ALLOFS/CORBIS

Você sabia que...

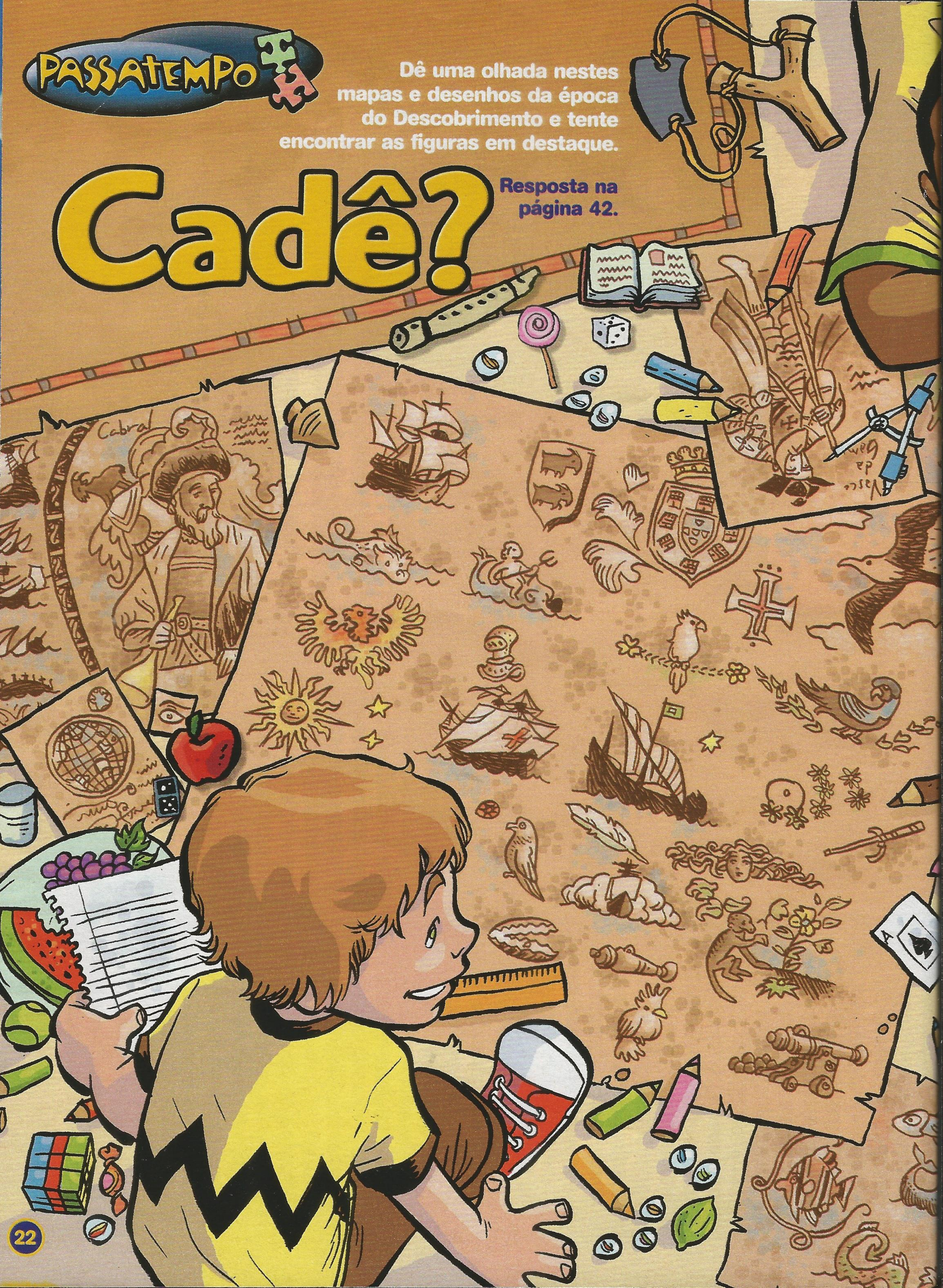
- Essas aves bebem água salgada e possuem glândulas em cima dos olhos especializadas em eliminar o sal?
- Elas roubam comida de outras aves? Quando as gaivotas atacam, as outras deixam cair o peixe que levam no bico e elas aproveitam para pegá-lo ainda no ar.
- A gaivota de cauda curta de Galápagos tem olhos maiores que as outras e é a única espécie conhecida que tem hábitos noturnos?
- Algumas gaivotas recolhem mariscos, voam com eles e os soltam para quebrar a casca dura desses bichos?
- Algumas espécies se mudam para áreas perto de rios em certas épocas do ano e nesse período se adaptam a comer peixes de água doce?

FOTO: AUSTIN BROWN/GETTY IMAGES

Dê uma olhada nestes
mapas e desenhos da época
do Descobrimento e tente
encontrar as figuras em destaque.

Cadê?

Resposta na
página 42.





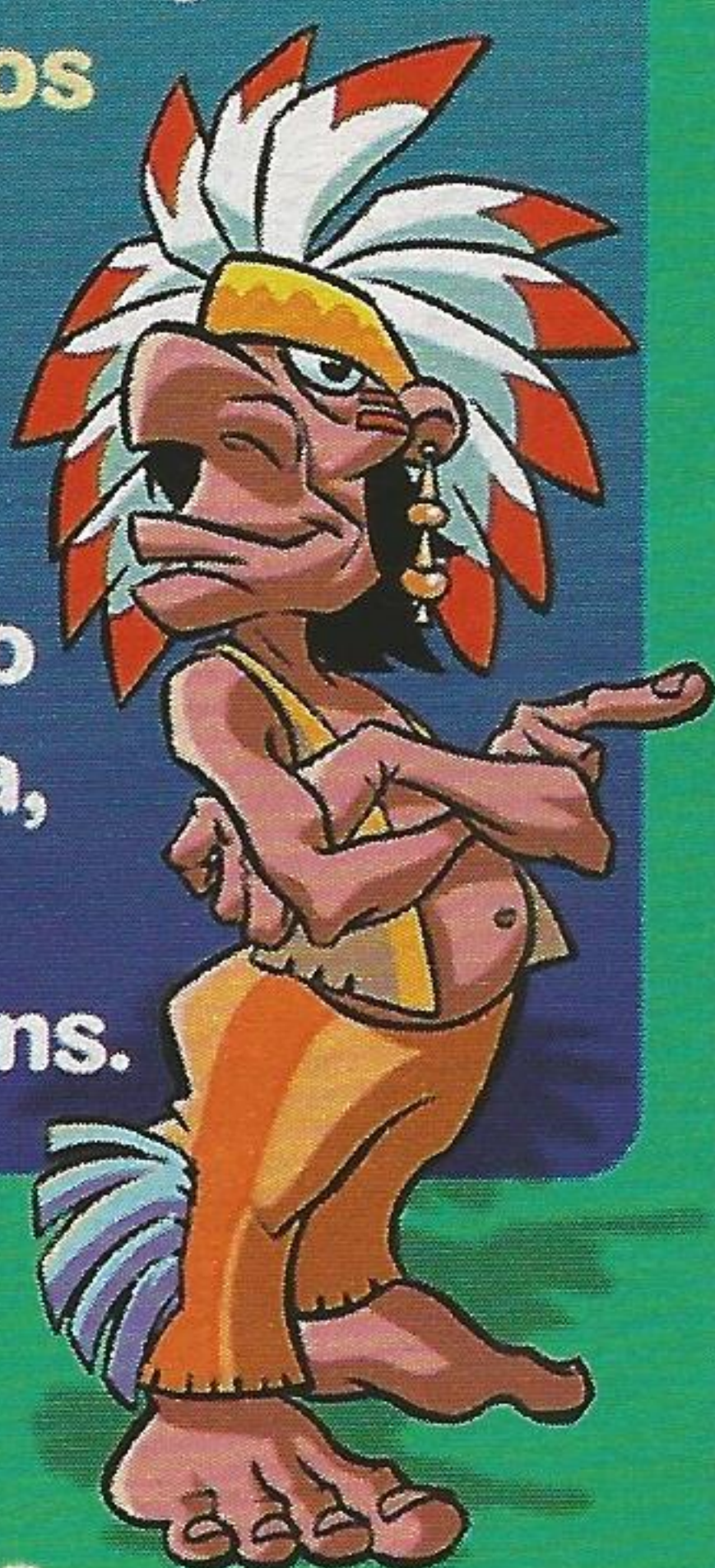
[www.
recreionline.
com.br](http://www.recreionline.com.br)

CIRCOMIX

UM SHOW EM NOVA YORK

Entre no site, clique
em Mapa e veja as
anotações dos ETs
sobre sua viagem
aos Estados
Unidos.

E conheça
Oto, o índio
equilibrista,
na seção
Personagens.



PESQUISA ESCOLAR

Tudo sobre o
Dia do Índio, Tiradentes
e o Descobrimento
do Brasil.

BIBLIOTECA

Confira as dicas de
livros e atividades na
Bienal Internacional do
Livro de São Paulo. Vai ter
origami, contadores de
histórias, maquiagem e
muito mais!

MARIO E COMPANHIA

Brinque de
jogo da
memória
com a turma
mais famosa
dos games.

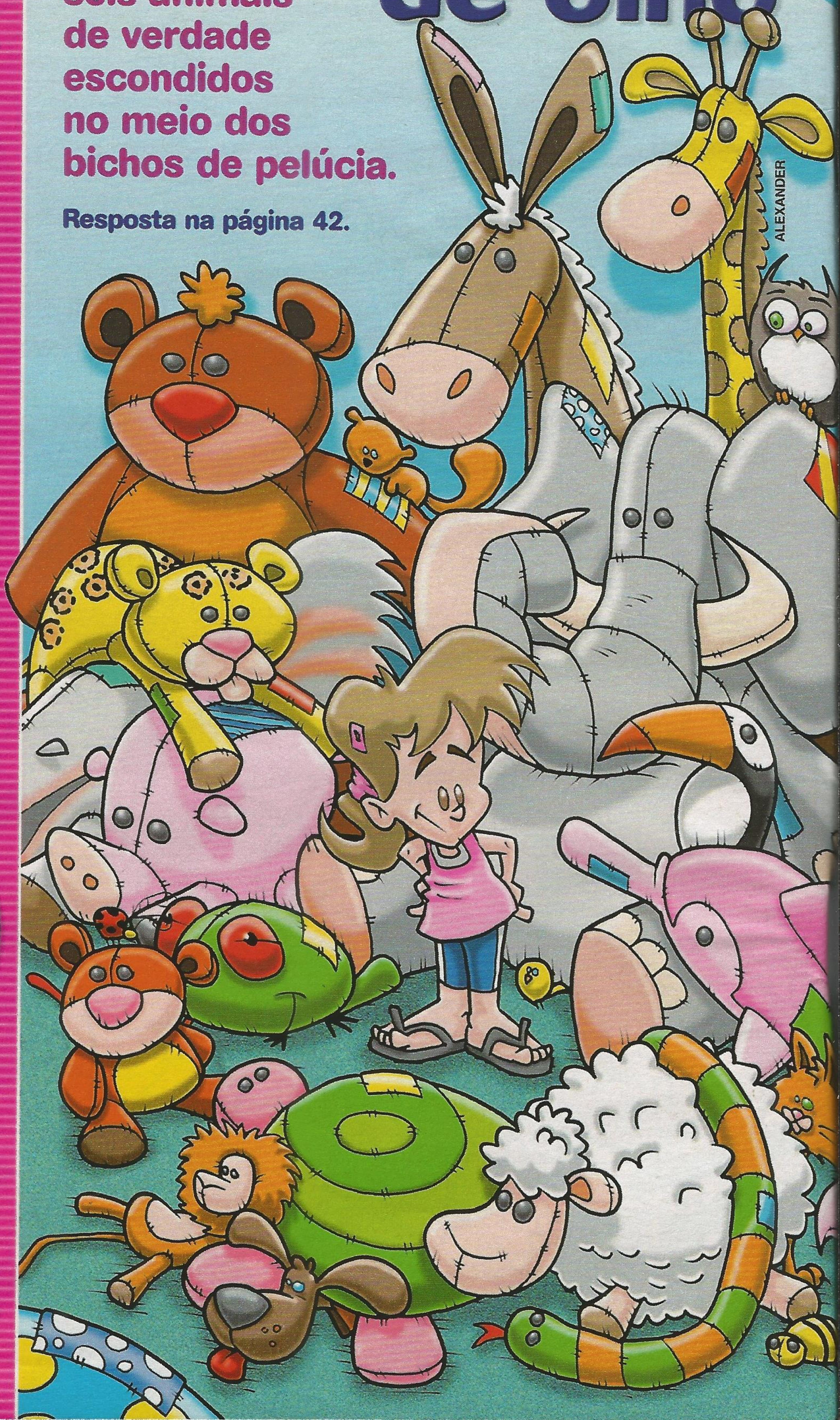


PASSATEMPO

Encontre
seis animais
de verdade
escondidos
no meio dos
bichos de pelúcia.

Resposta na página 42.

Fique de olho



Saiba mais sobre a viagem de Pedro Álvares Cabral e o descobrimento do Brasil.

TERRA À VISTA!

No dia 8 de março de 1500, uma impressionante esquadra de navios modernos e velozes se organizou para partir do porto de Restelo, em Portugal. Sob o comando de Pedro Álvares Cabral, os navios deveriam seguir para as Índias em busca de especiarias que valiam muito dinheiro.

Mas a missão era mais importante. O comandante tinha informações de que se mudasse um pouco sua rota pelo Atlântico poderia descobrir novas terras. No comando do maior grupo de navios formado para explorar o oceano Atlântico até então, Cabral deveria encontrar e tomar posse das terras em nome de Portugal.

A viagem prometia ser longa e cheia de perigos. Logo nos primeiros dias, uma das naus desapareceu completamente, engolida pelo mar. Os outros continuaram seu caminho, sem saber ao certo o que encontrariam pela frente.

Depois de 44 dias navegando, ao entardecer de 22 de abril, os marinheiros finalmente avistaram sinais de terra. A primeira visão de Cabral foi um monte, que ele chamou de Monte Pascoal. Estavam mesmo diante de uma nova terra. Os europeus podiam anunciar ao mundo a descoberta do Brasil.

MISTÉRIO DO PASSADO

Muitos pesquisadores acreditam que Pedro Álvares Cabral não foi o primeiro navegador português a chegar ao Brasil. Estudando mapas e documentos, eles concluíram que o rei de Portugal pode ter enviado antes expedições secretas para investigar os caminhos percorridos por outros navegadores e localizar novas terras no Atlântico.



NAVIO MODERNO

A esquadra de Cabral reunia 13 embarcações: nove naus, três caravelas e um barco menor carregado de mantimentos. Veja de perto como era uma nau, um dos meios de transporte mais modernos da época.

Área reservada

O **capitão** tinha uma cabine com móveis e livros e viajava com mais conforto.

Bichos a bordo

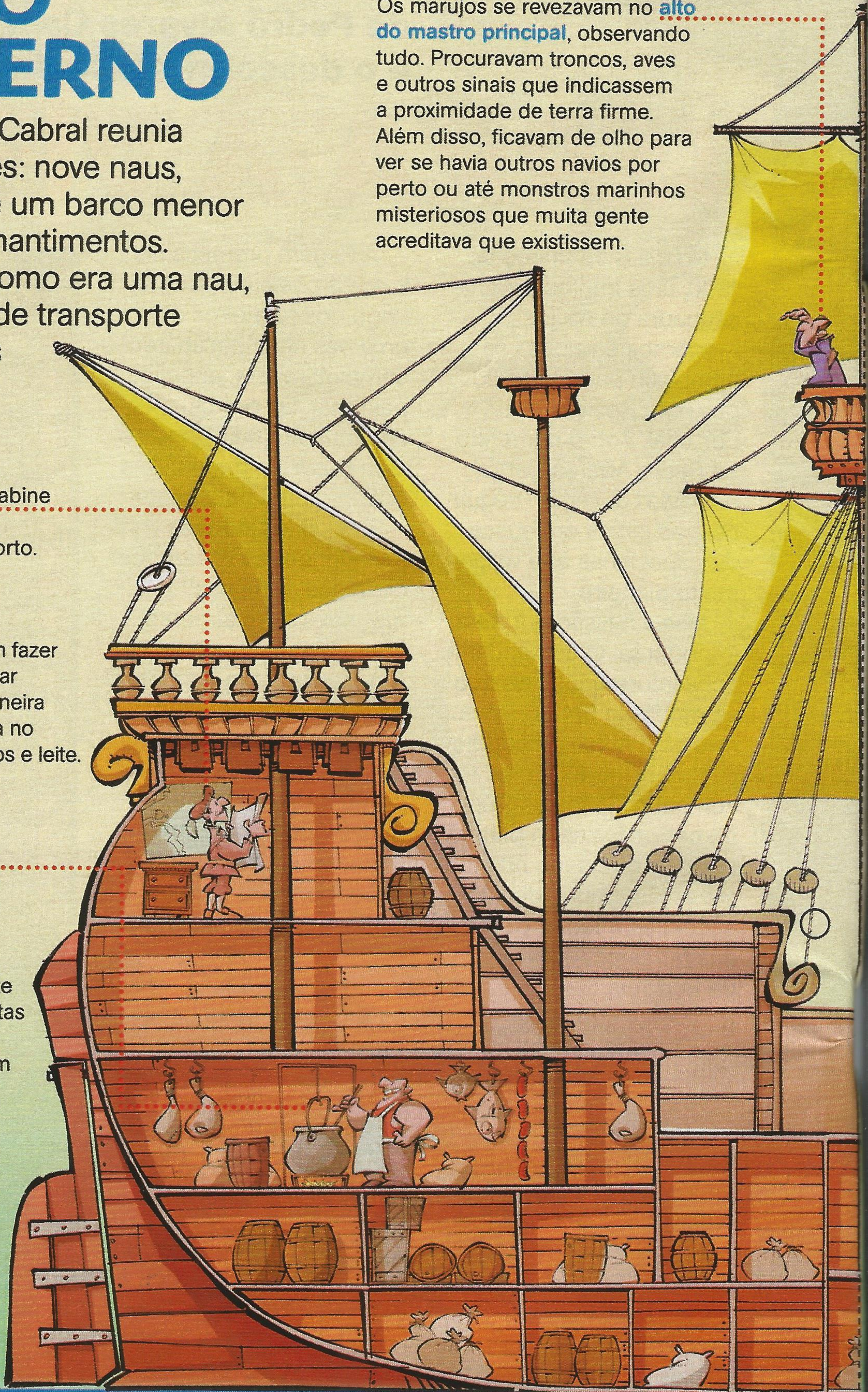
Galinhas, cabras e até porcos também podiam fazer parte da tripulação. Levar os animais era uma maneira de garantir carne fresca no caminho e de obter ovos e leite.

Hora do almoço

As pessoas faziam **comida** em pequenos fogões, nos porões do navio. Como era difícil conservar alimentos, depois de alguns dias de viagem praticamente não havia verduras, frutas ou legumes a bordo. Os marinheiros comiam biscoitos duros, feitos de farinha, água e sal, e pequenas porções de carne ou peixe. Para beber havia vinho e bem pouca água. Muita gente ficava doente pela falta de vitaminas e por consumir água contaminada.

Sempre atentos

Os marujos se revezavam no **alto do mastro principal**, observando tudo. Procuravam troncos, aves e outros sinais que indicassem a proximidade de terra firme. Além disso, ficavam de olho para ver se havia outros navios por perto ou até monstros marinhos misteriosos que muita gente acreditava que existissem.



A tripulação

A bordo havia dois grupos principais: o da "gente do mar", que eram os marujos e pilotos, e o da "gente de armas", que reunia os soldados e artilheiros.

A tripulação incluía remendadores de velas, serviçais, intérpretes de várias línguas, cozinheiros, artesãos, carpinteiros e religiosos.

Nada de cabine

Os tripulantes ficavam no convés ou nos porões. À noite, quem não estivesse trabalhando podia dormir no convés, onde havia ar fresco para respirar.

Aventura tem preço

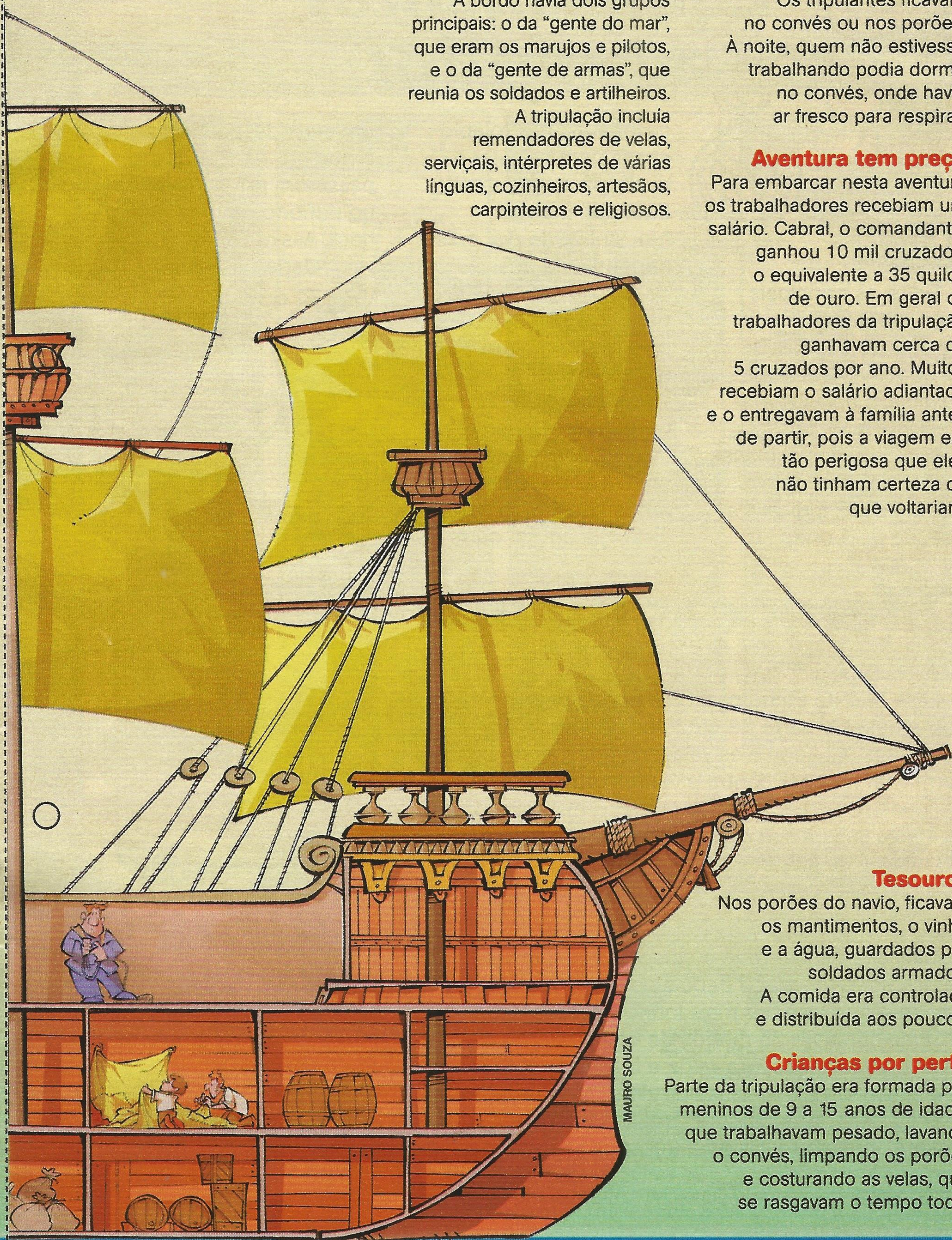
Para embarcar nesta aventura os trabalhadores recebiam um salário. Cabral, o comandante, ganhou 10 mil cruzados, o equivalente a 35 quilos de ouro. Em geral os trabalhadores da tripulação ganhavam cerca de 5 cruzados por ano. Muitos recebiam o salário adiantado e o entregavam à família antes de partir, pois a viagem era tão perigosa que eles não tinham certeza de que voltariam.

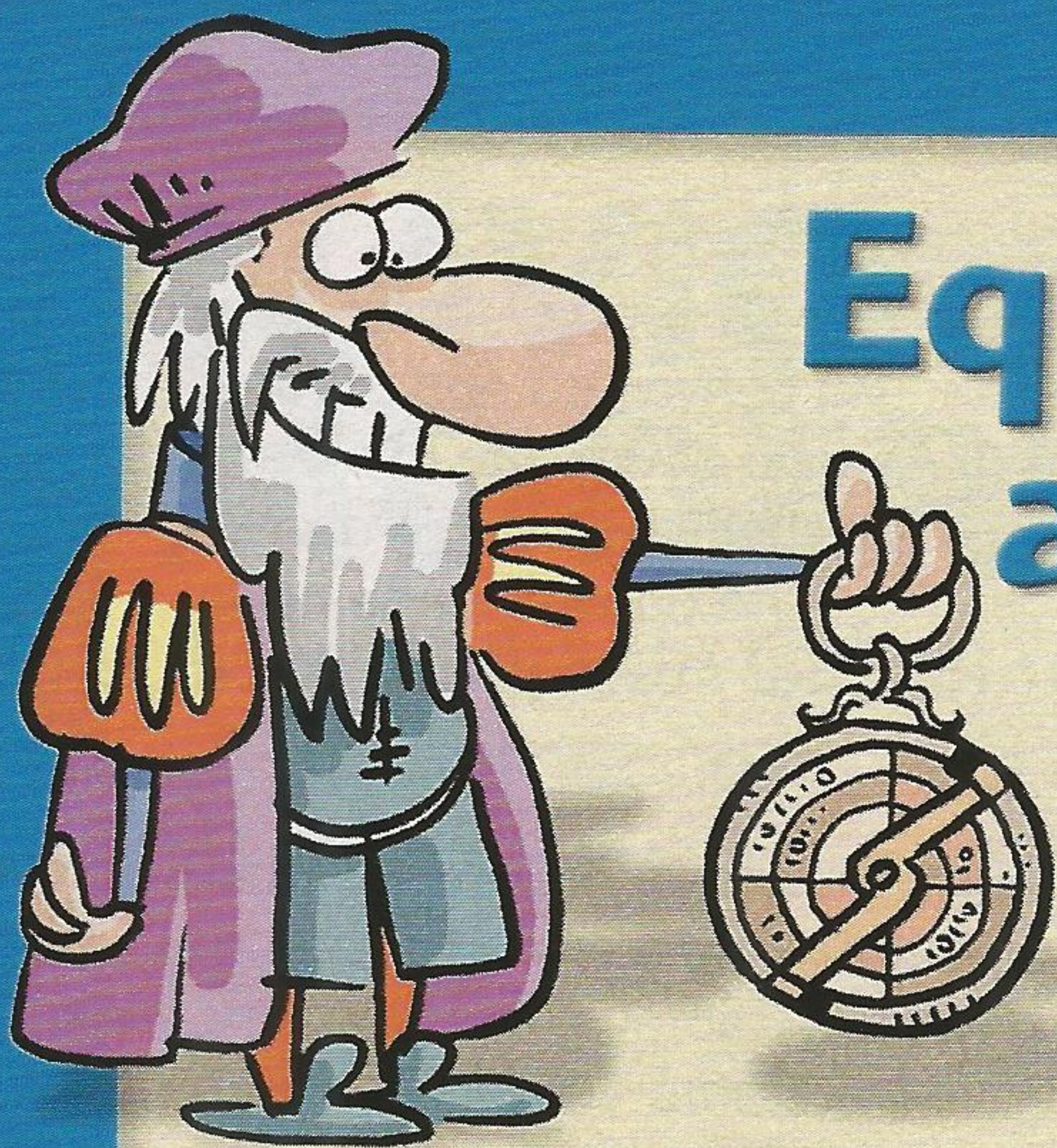
Tesouros

Nos porões do navio, ficavam os mantimentos, o vinho e a água, guardados por soldados armados. A comida era controlada e distribuída aos poucos.

Crianças por perto

Parte da tripulação era formada por meninos de 9 a 15 anos de idade, que trabalhavam pesado, lavando o convés, limpando os porões e costurando as velas, que se rasgavam o tempo todo.





Equipamentos avançados

Entre os principais instrumentos de navegação usados na época estavam a bússola, a balestilha e o astrolábio. A bússola, inventada pelos chineses e aperfeiçoada pelos portugueses, indicava a direção para onde se

navegava. O astrolábio servia para calcular a distância até a linha do Equador, mas só funcionava de dia, pois dependia da posição do Sol. Já a balestilha só podia ser usada à noite, pois media a altura com relação às estrelas.

Para medir a velocidade do barco, os marujos jogavam no mar uma corda que tinha vários nós a uma certa distância um do outro.

Em seguida, contavam o número de nós que passavam por suas mãos no período de uma hora. Assim tinham a velocidade do barco.

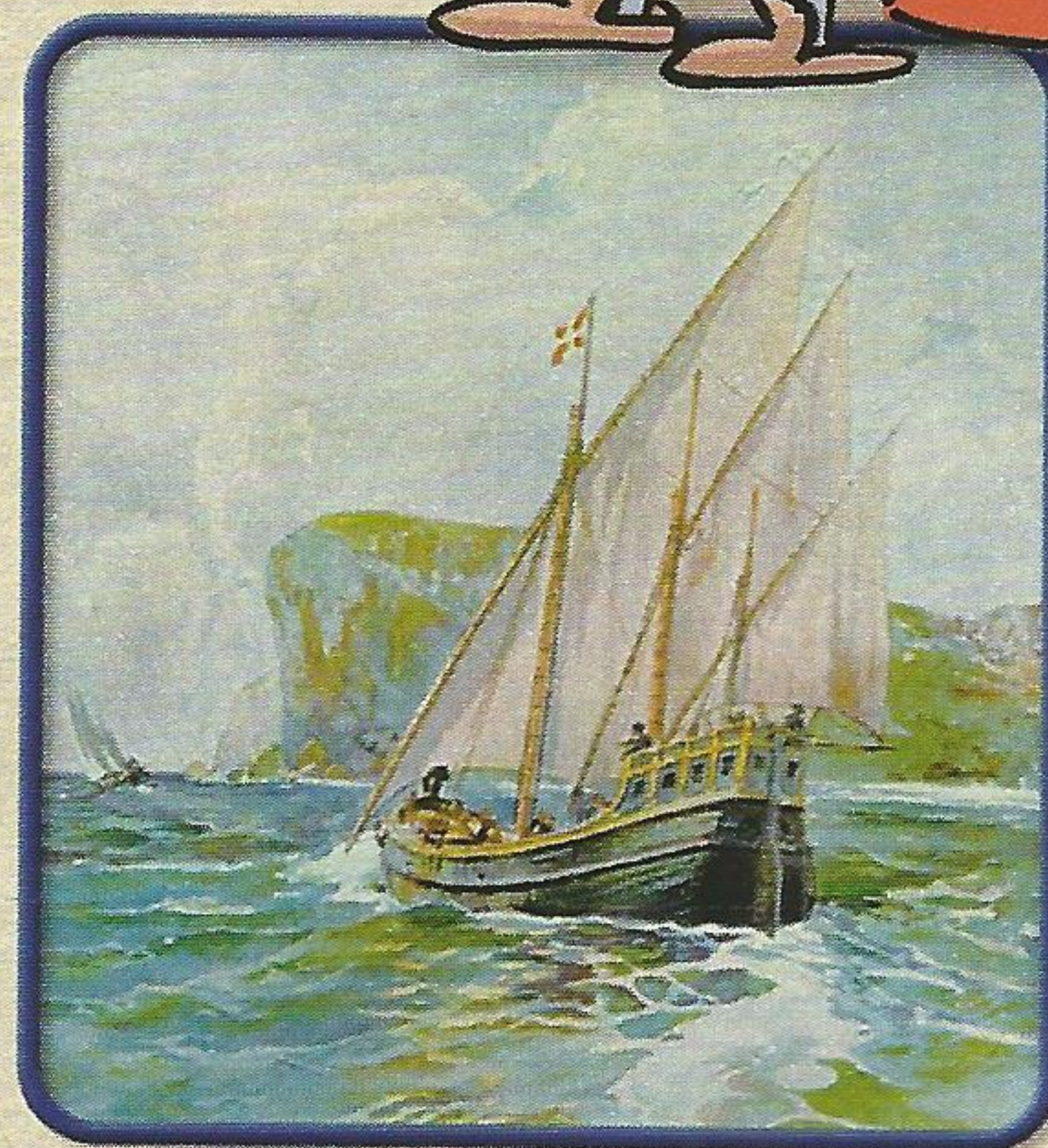


JEAN GALVÃO

Diferenças no mar

CARAVELA

Esse tipo de embarcação foi criado pelos portugueses a partir de modelos de barcos árabes. Os cascos afinados e as velas triangulares de pano permitiam navegar contra o vento com rapidez e agilidade nas manobras. Os modelos mais avançados da época tinham cerca de 30 metros de comprimento e 8 metros de largura.

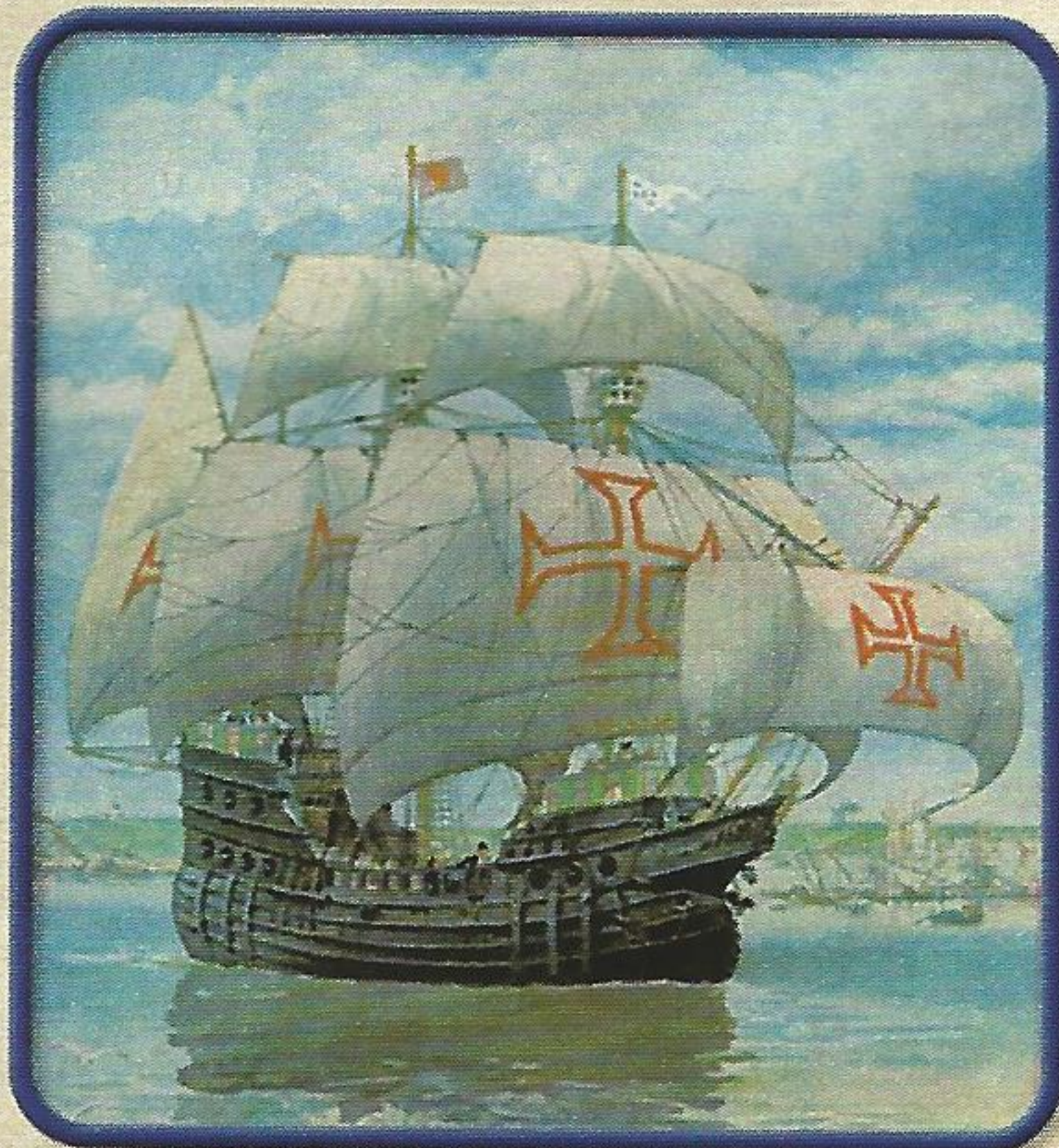


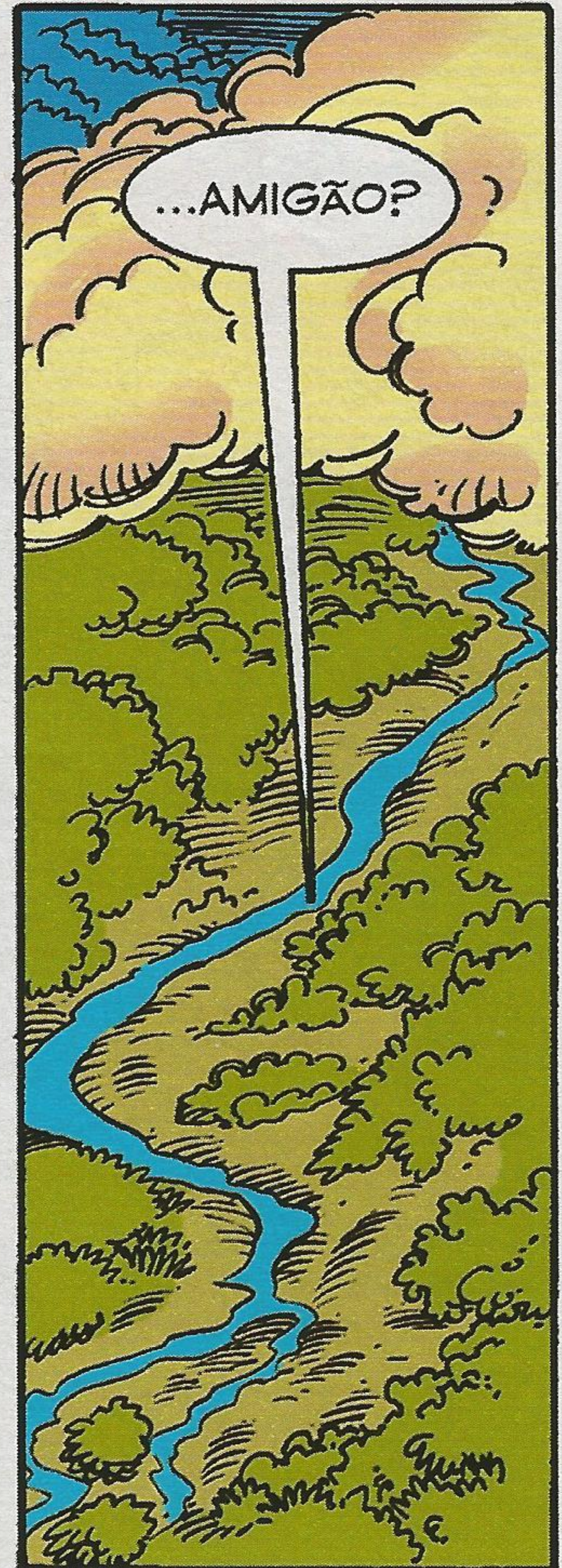
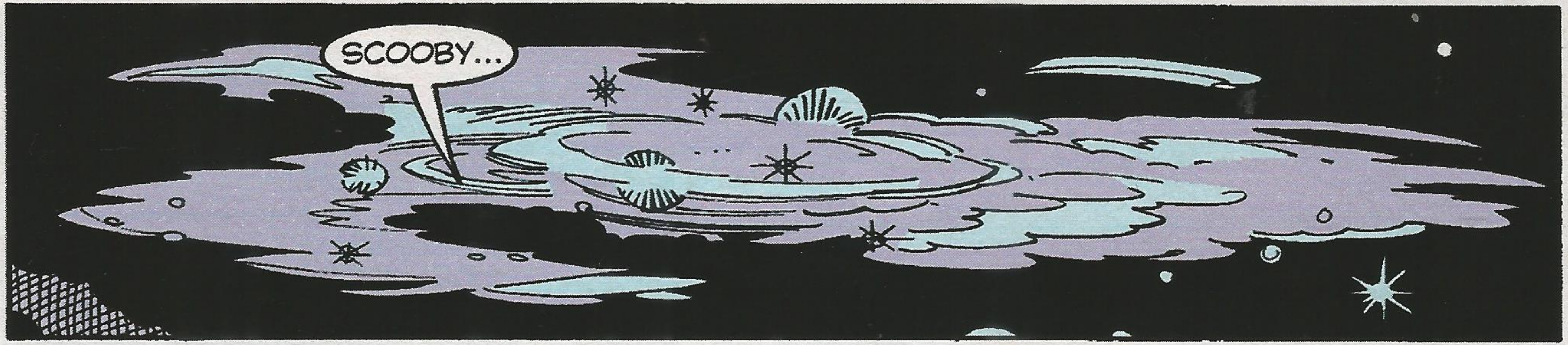
IMAGENS: REPRODUÇÃO

NAU

Mais alta e maior que a caravela, esse tipo de embarcação foi criado depois pelos portugueses para que pudessem ir mais longe em suas viagens.

Tinha cerca de 35 metros de comprimento e, apesar do tamanho, era veloz e fácil de manobrar. Seu casco era mais resistente do que o das caravelas, perfeito para agüentar longas viagens e tempestades no mar e para transportar armas pesadas, como canhões. Os portugueses foram os primeiros a equipar navios com armamentos assim.





OH, NÃO!
ELE SE PERDEU
NO LABIRINTO!

COMO É QUE
A GENTE SEMPRE
SE METE NESSAS
ENCRENCAS?

BEM...

SOCORRO!

SCOOBY-DOO
em

SCOOBY, CADÊ VOCÊ?

TEXTO ■ CHRIS DUFFY
DESENHOS ■ JOE STATON
ARTE-FINAL ■ ANDREW PEPOY
CORES ■ REICK TAYLOR
TRADUÇÃO ■ MARCELO ALENCAR

"...TUDO COMEÇOU QUANDO NÓS RESOLVEMOS PASSAR UNS DIAS NA INGLATERRA!"

"COMO A VELMA E O FRED ESTAVAM OCUPADOS COM TRABALHOS ESCOLARES, VOCÊS DOIS VIERAM COMIGO!"



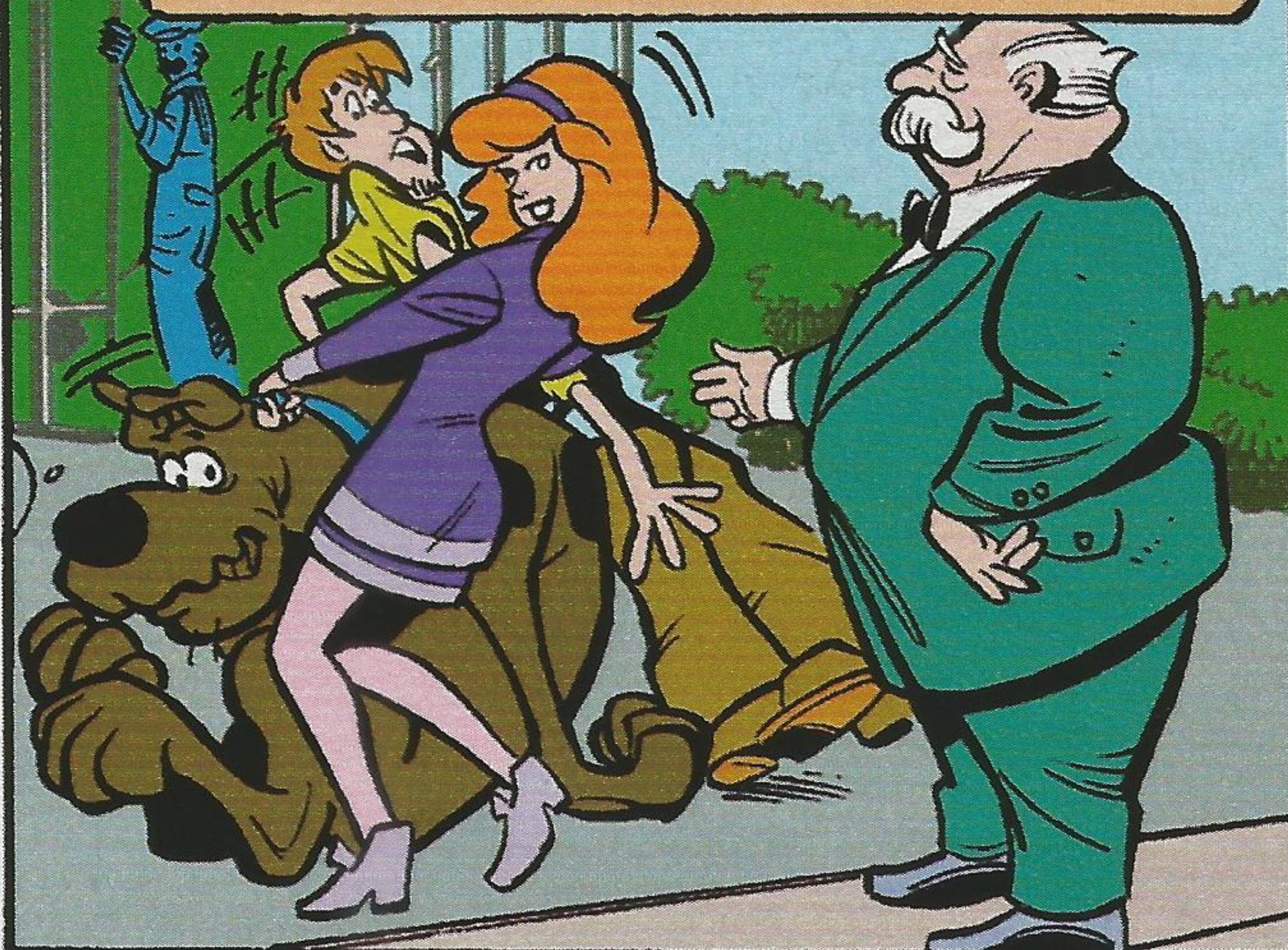
"DECIDIMOS VISITAR GLENDLOGUR, UMA VELHA PROPRIEDADE ABERTA AO PÚBLICO ONDE HÁ UM LINDO JARDIM EM FORMA DE LABIRINTO!"



"MAS, QUANDO CHEGAMOS, O ZELADOR NOS CONTOU QUE UMA ALMA PENADA ASSOMBRA O LABIRINTO!"



"LORDE PUFFIN, O DONO DO LUGAR, NOS CONVIDOU A FICAR NA MANSÃO... JÁ QUE TODAS AS POUSADAS DA REGIÃO ESTAVAM LOTADAS!"



"ELE FALOU QUE UM ESPÍRITO DE MADEIRA VINHA ESPANTANDO OS TURISTAS PORQUE O LABIRINTO FOI ERGUIDO SOBRE SUA CASA!"

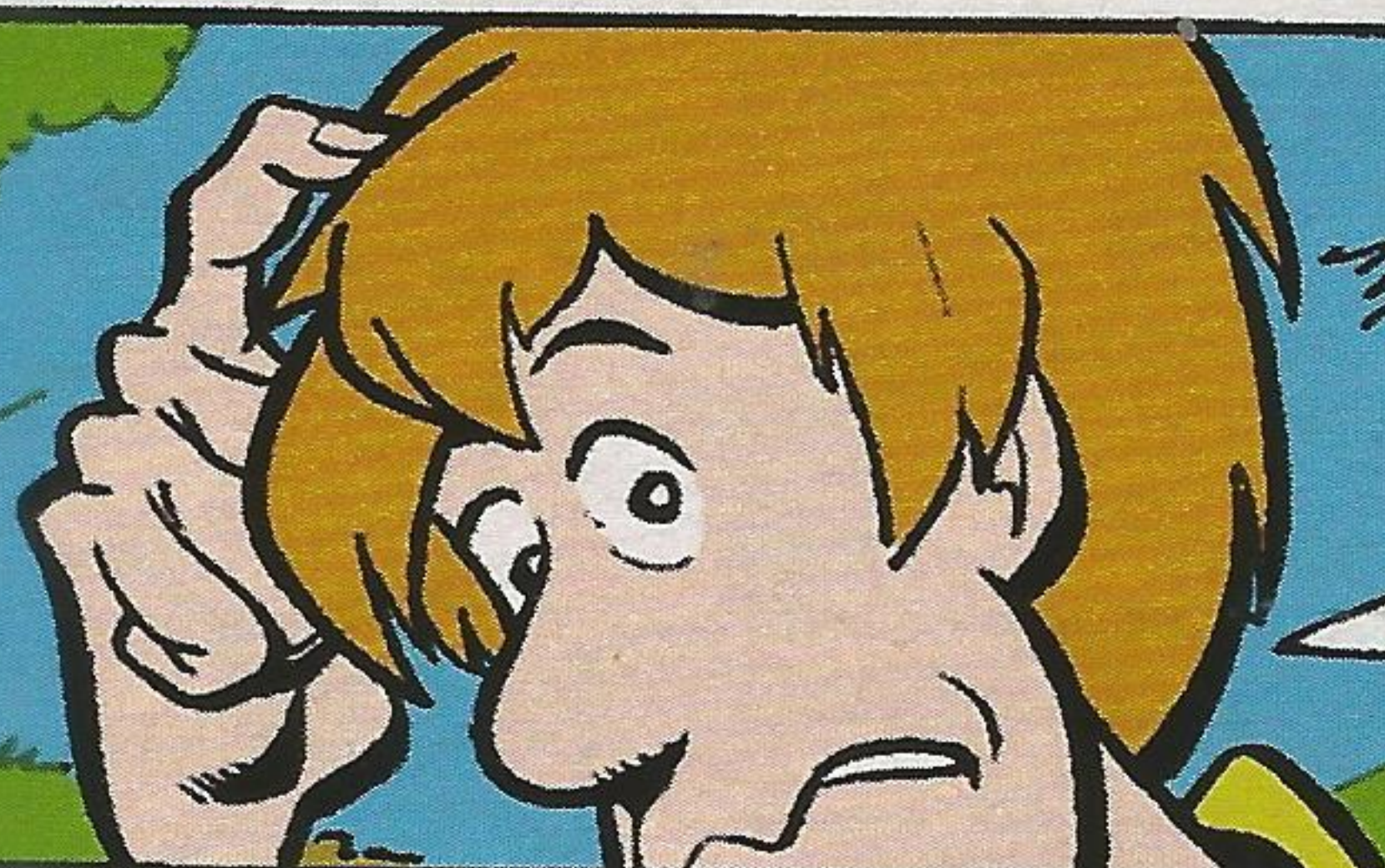


"O MORDOMO ACHA QUE A HISTÓRIA É TOLICE!"

PURA BOBAGEM!



NÓS NOS DIVIDIMOS PRA
PROCURAR PISTAS E PROVAR
QUE O MONSTRO É FAJUTO!
QUANDO ESCURECEU, A
GENTE SE REUNIU, MAS O
SCOOBY ENTROU NO LABIRINTO
E SE PERDEU. ISSO É TUDO!



PUXA!
ELA CONTOU
A HISTÓRIA
TODA!

HEE HEE HEE HEE!
HA HA HA HA!

CUIDADO,
INTRUSOS!



IAAAU!

QUEM ENTRAR NO
LABIRINTO SOFRERÁ
MINHA IRA!

ELE
PASSOU
DIRETO!

ÓTIMO.

AGORA
VOU PRECISAR
DE...

...UM BISCOITO
SCOOBY?
AI, NÃO!



O MONSTRO FOI
PRO LABIRINTO!
TEMOS DE
AJUDAR NOSSO
AMIGO!

TOMARA
QUE ISSO
DÊ CERTO!



ZUPT!



DEU!

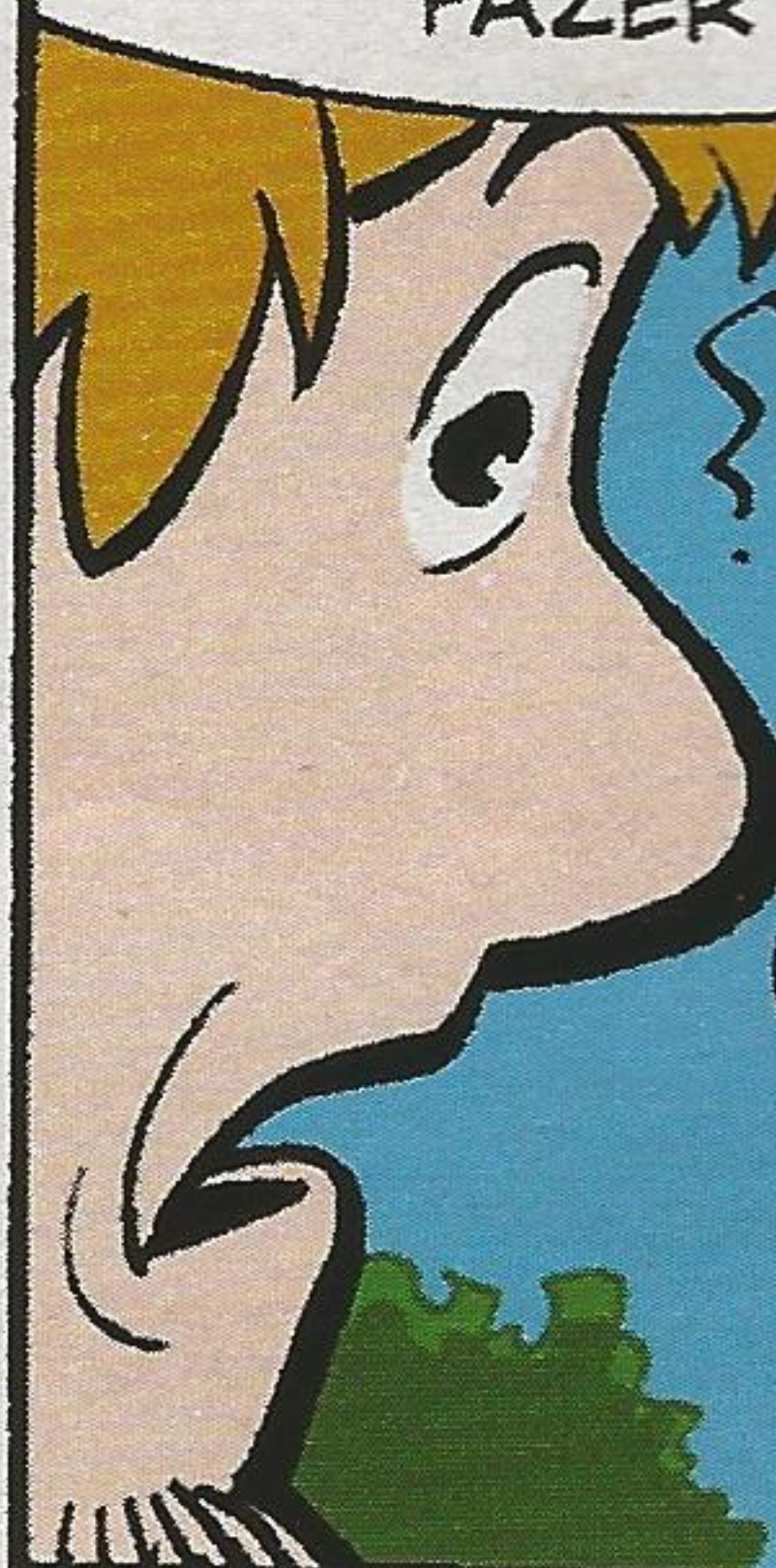
EIS O PLANO, SALSICHA: CORRA
PRO LABIRINTO, SALVE O SCOOBY
E ATRAIA O MONSTRO PRA FORA.
AQUI EU CUIDO DELE!

SPLOC!



PIROU? EU TREMO TANTO
QUE MAL CONSIGO FICAR
EM PÉ! COMO VOU
FAZER ISSO?

E SE EU
DISSER
QUE JOGUEI O
ÚLTIMO E DELICIOSO
BISCOITO NAS
COSTAS DO
MONSTRO?



AGÜENTA
FIRME,
SCOOBY! AÍ
VOU EU!





FUNC! FUNC! Ô
CHEIRINHO BOM!

BISCOITO
SCOOPY!
NHAM!



FUNC!
FUNC!

SE MEU FARO
NÃO ME ENGANA,
AQUELA DELÍCIA ESTÁ
LOGO DEPOIS DA
PAREDE DE ARBUSTOS!

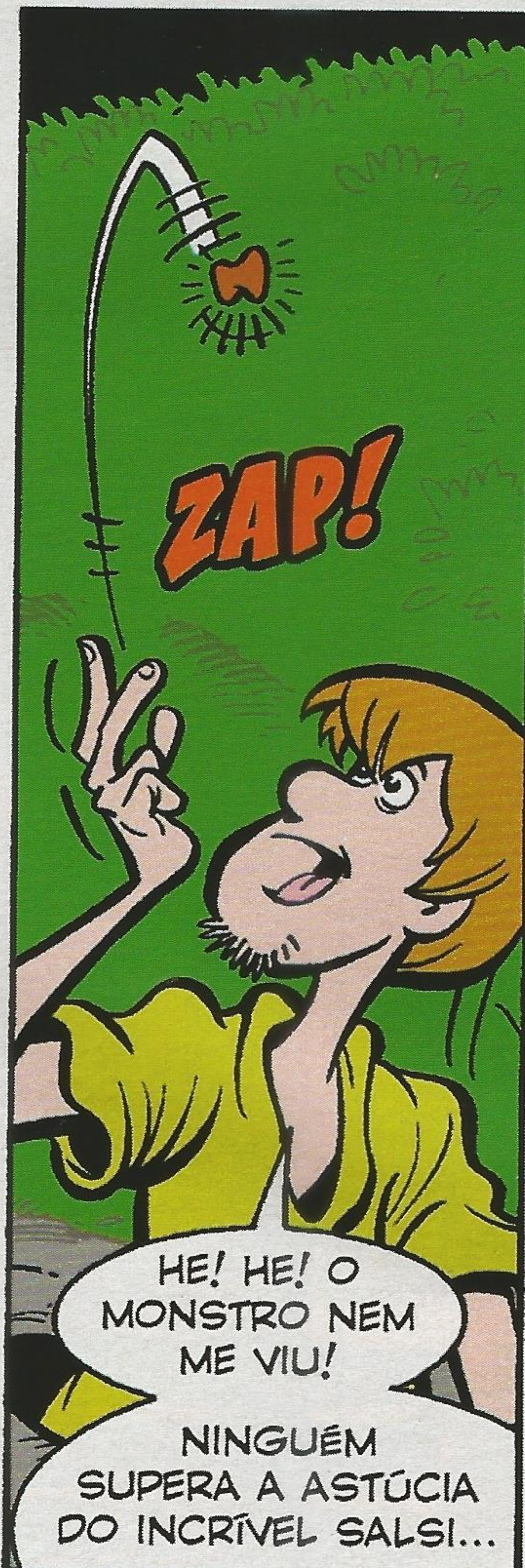


VAPT! VUPT!
VAPT! VUPT!



?

ZIP!



ZAP!

HE! HE! O
MONSTRO NEM
ME VIU!

NINGUÉM
SUPERA A ASTÚCIA
DO INCRÍVEL SALSI...

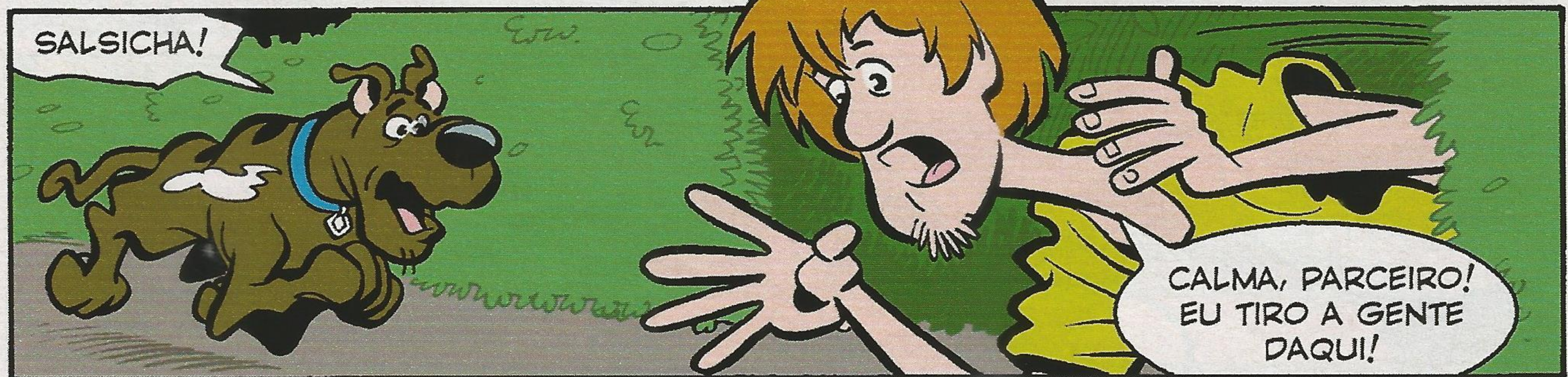


NHOC!

BÓINC!

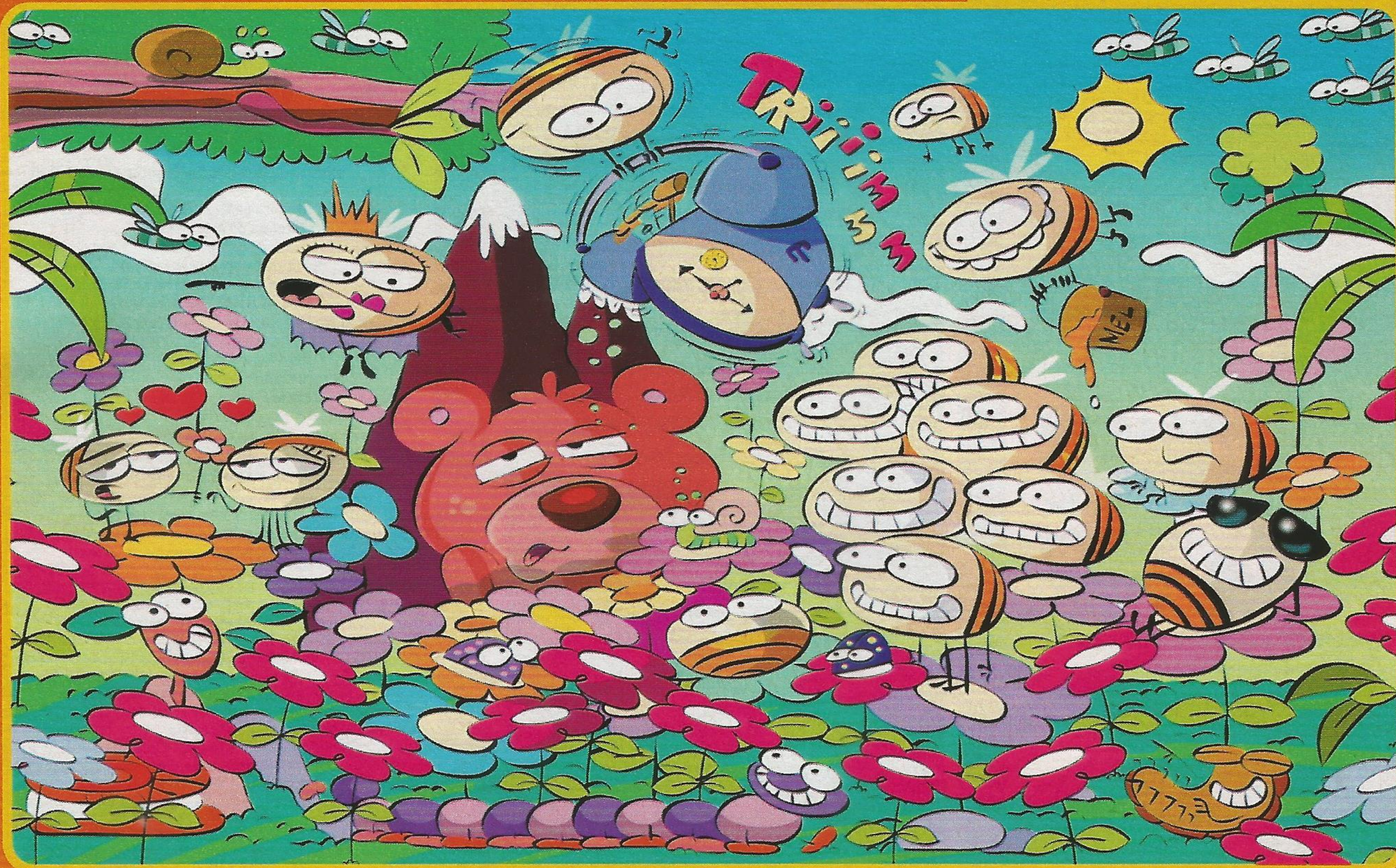
FLIP!

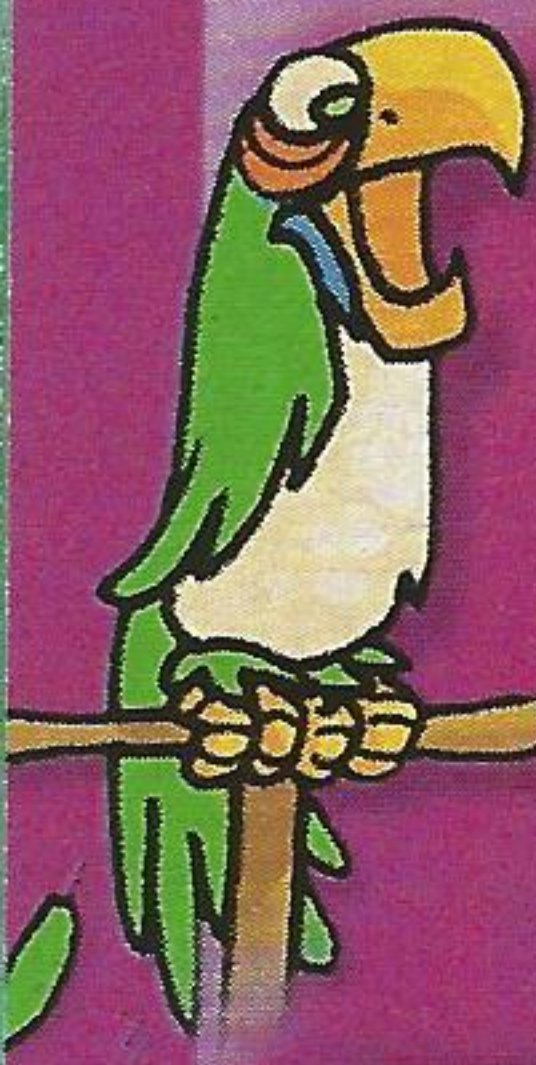
...CHA!





Resposta na página 42.





Participe mandando
a sua piada para:

Revista RECREIO

Seção Piadinhas

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato
com a gente:**

Atendimento ao leitor

Tel.: (11) 3037-4447

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail

recreio.abril@atleitor.com.br

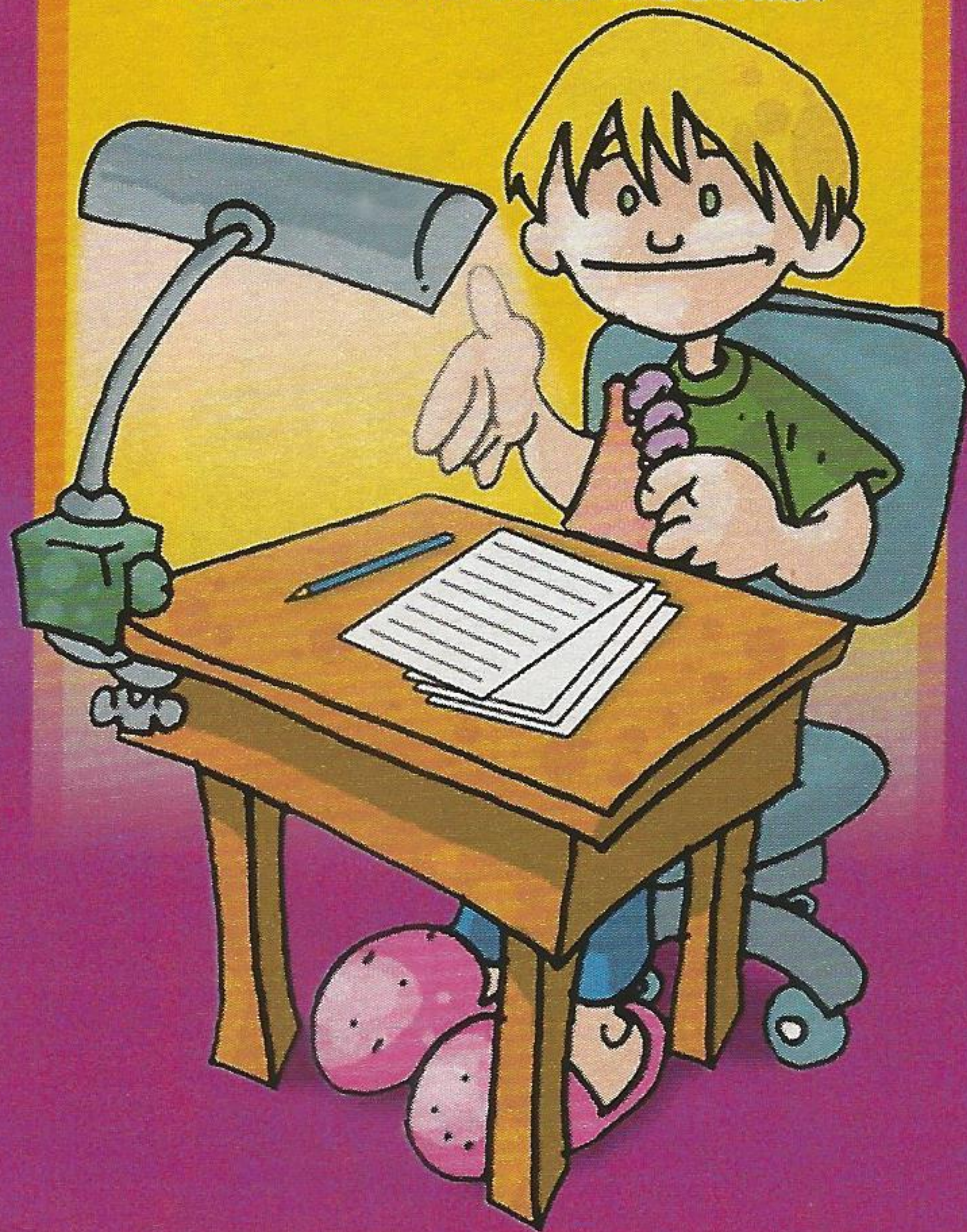
Na internet

Site

www.recreionline.com.br

E-mail

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura
e não perca nenhuma
edição da RECREIO**

48ET

Ligue para:

Grande São Paulo

3347-2121

**Demais
localidades**

0800-701-2828

Piadinhas

**Por que os peixes gostam
tanto de comer?**

**Porque sempre estão
com água na boca.**

Lucas Carvalho Guerra, 9 anos
Cruzeiro - SP

**O que é um pontinho
vermelho dentro
de uma gaiola?**

**Um morangotango
de castigo.**

Fernanda A. Marques, 11 anos
Lauro de Freitas - BA

**Qual o cúmulo
da paciência?**

**Contar os degraus
da escada rolante.**

Murilo H. S. Leonardo, 12 anos
Franca - SP

**O que são dois pontinhos
azuis no canil?**

**Um pit blue (pit bull)
e um bluedog (bulldog).**

Kerstin Steinhoff, 11 anos
Porto Belo - SC

**Que passarinho mais
vigia a gente?**

O bem-te-vi.

Julia M. Scheneider
São Paulo - SP

**O que é que fica
no meio do gol?**
É a letra O.

Pedro Américo, 9 anos
Por e-mail

**Qual é a pior parte
do sonho e também
a melhor parte de
um pesadelo?**

Quando a gente acorda.

Suzana K. Almeida, 10 anos
Rio de Janeiro - RJ

**Como um dinossauro
pergunta se o outro já
está arrumado para sair?**

Já está "bronto, Sauro"?

Beatriz Miki S. Oliveira
Santos - SP

EDITORA  **Abriu**

Fundador: VICTOR CIVITA

(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa
(Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto



Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida

Editora de Arte: Priscila Afonso

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Baileiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecon de Carvalho
e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin,
Julia Moiolli e Roberta Viganó (texto) e Eduardo Perácio (texto e revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte:
Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira
Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de
Publicidade: Renato Resston Executivos de Contas: Fábio Santos, João
Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi
Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de
Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes
de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO
Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso Gerente de Produto: Priscila Pezato
Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO
Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de
Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato
Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao
Consumidor: Ana Dávoles Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-
5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700
www.publiabril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF -
SCN - Q.1 Bld. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-
7554/5556/57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614,
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 Curitiba-MT - R.
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,
telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/3040/50/80, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC -
R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira,
2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios
de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR - R. Adalberto Regina
Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:
(43) 3357-1122, fax: ramal24 Manaus-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av.
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-064, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-
2855 Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado,
190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-
9233 Rio de Janeiro-RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl.
402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau,
Recreio, Simpsons, Spawm, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip
Turismo e Tecnologia: Aventuras na História, Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho,
National Geographic, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem & Turismo,
Vida Simples Casa e Bem-Estar: Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa
Claudia, Claudia Cozinha, Saúde! Alto Consumo: Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim,
Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 214, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-
cável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de
Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 0807-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.

www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVZ

FIPP

ANER

 **Abriu**

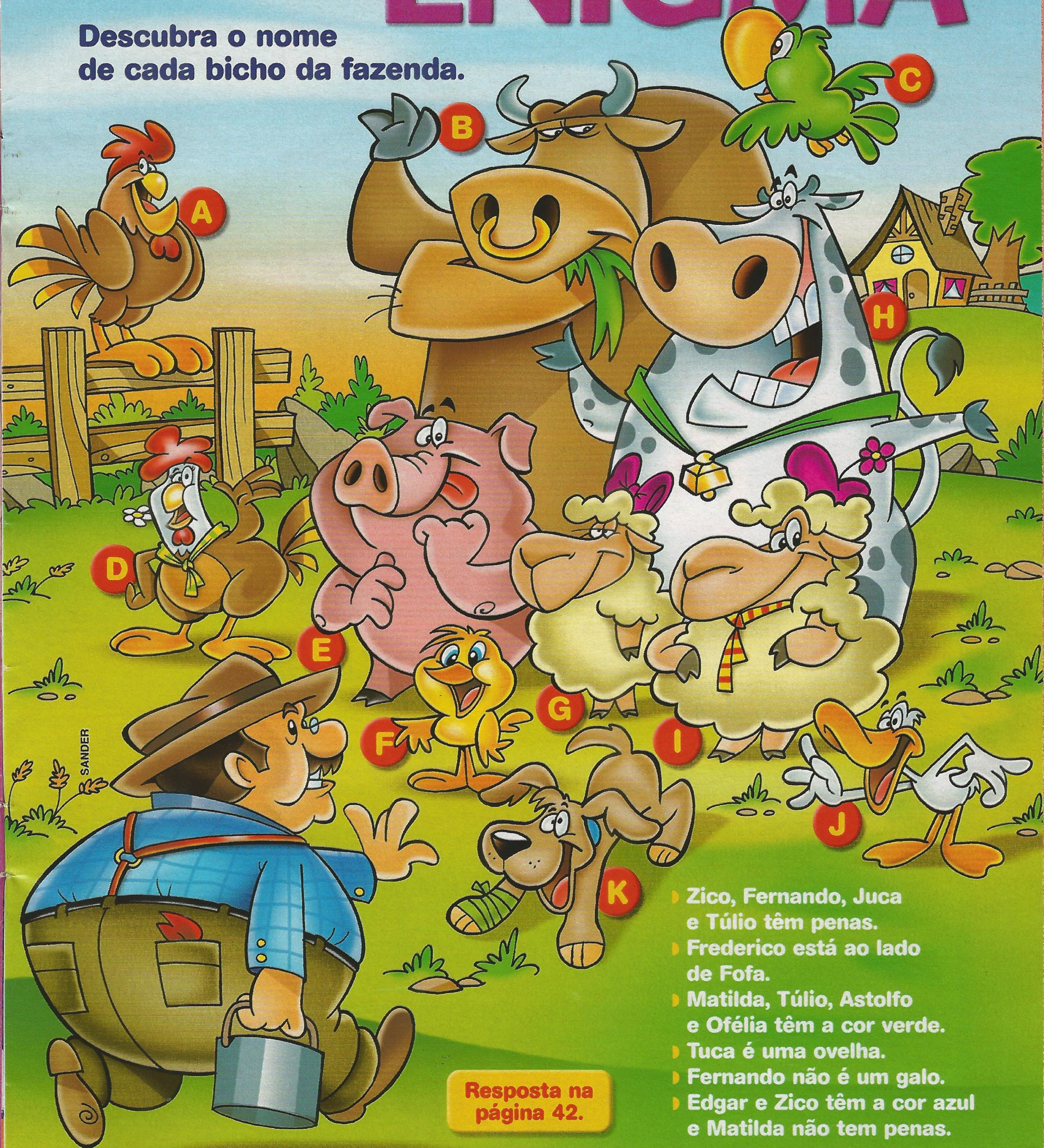
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai,
José Wilson Armani Paschoal, Valtér Pasquini

ENIGMA

Descubra o nome de cada bicho da fazenda.



Resposta na
página 42.

- ▶ Zico, Fernando, Juca e Túlio têm penas.
- ▶ Frederico está ao lado de Fofa.
- ▶ Matilda, Túlio, Astolfo e Ofélia têm a cor verde.
- ▶ Tuca é uma ovelha.
- ▶ Fernando não é um galo.
- ▶ Edgar e Zico têm a cor azul e Matilda não tem penas.

**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

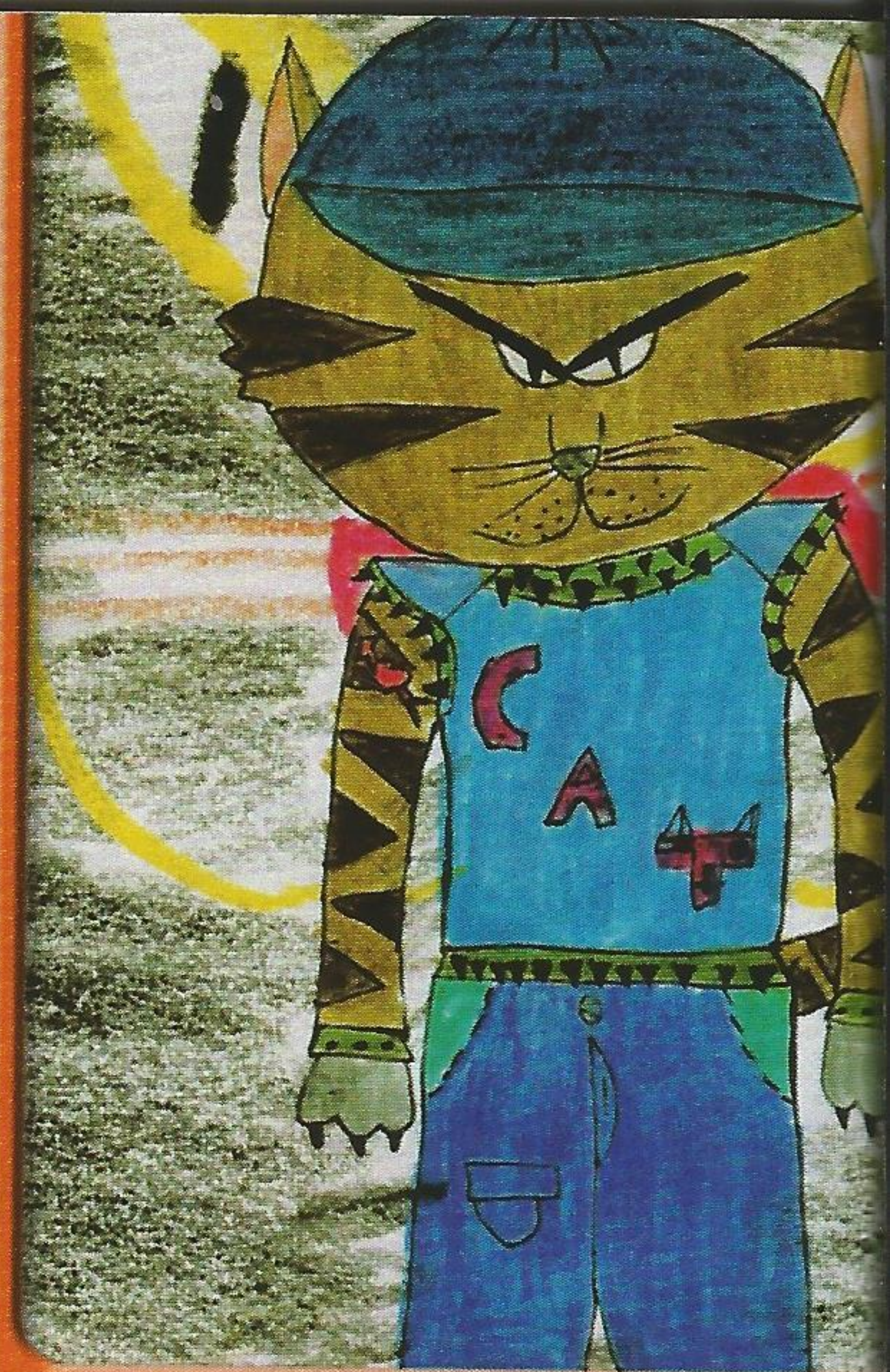
Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar

São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@
atleitor.com.br



**A Raíssa Gomes dos
Santos, de 11 anos,
usa a RECREIO nos
trabalhos da escola.**

TAGUATINGA - DF

**O Sávio de Oliveira,
de 13 anos, curte
muito as tirinhas
e as curiosidades.**

ANANINDEUA - PA

**Oi! Falem do
Pokémon Master
Quest e do Advance.**

**ICARO ALEXANDRE TEIXEIRA
SALVADOR - BA**

**Este é o Rúbem de
Castro com Madame
Zora no lançamento
do CIRCÔMIX.**

SÃO PAULO - SP

**Olá, pessoal da
RECREIO! Eu gosto
muito da revista
e queria que vocês
fizessem uma
matéria falando dos
alimentos energéticos,
construtores
e reguladores.**

**MABYLLE M. DE FARIA
GOIÂNIA - GO**

**Olá, RECREIO!
O que mais gosto
na revista é a seção
Mão na Massa. Faço
todas as receitas,
principalmente os
doces! Sou fã do Bob
Esponja e queria uma
matéria sobre ele.**

**DÉBORA IARA
BELO HORIZONTE - MG**

**A Laura Lucas adora
as curiosidades
e o Fazendo Arte.**

PORTO ALEGRE - RS





**A Annie Feltrin,
de 9 anos, mandou
o desenho do Bob
Esponja.**

SÃO PAULO - SP

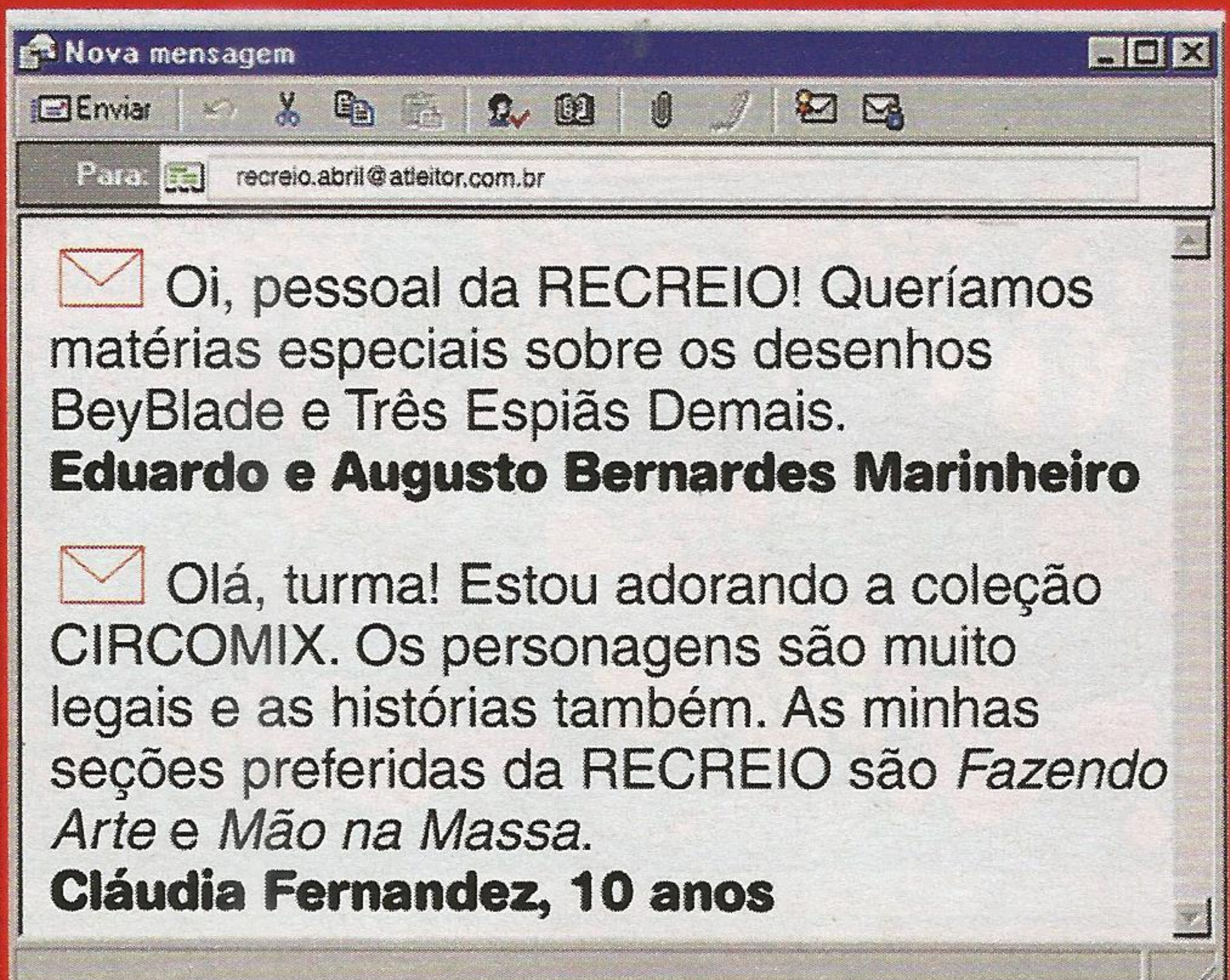


**Adivinhe a seção
favorita do João Vitor
e da Maria Luiza.**

GASPAR - SC

Olá! Gostaria que
vocês falassem mais
sobre Bob Esponja
e Hamtaro. Queria
também que
fizessem uma seção
sobre reciclagem,
porque gosto muito
de reciclar coisas.

MATHEUS R. A. AGUIAR
CAPITÃO POÇO - PA



✉ Oi, pessoal da RECREIO! Queríamos
matérias especiais sobre os desenhos
BeyBlade e Três Espiãs Demais.

Eduardo e Augusto Bernardes Marinheiro

✉ Olá, turma! Estou adorando a coleção
CIRCOMIX. Os personagens são muito
legais e as histórias também. As minhas
seções preferidas da RECREIO são *Fazendo
Arte* e *Mão na Massa*.

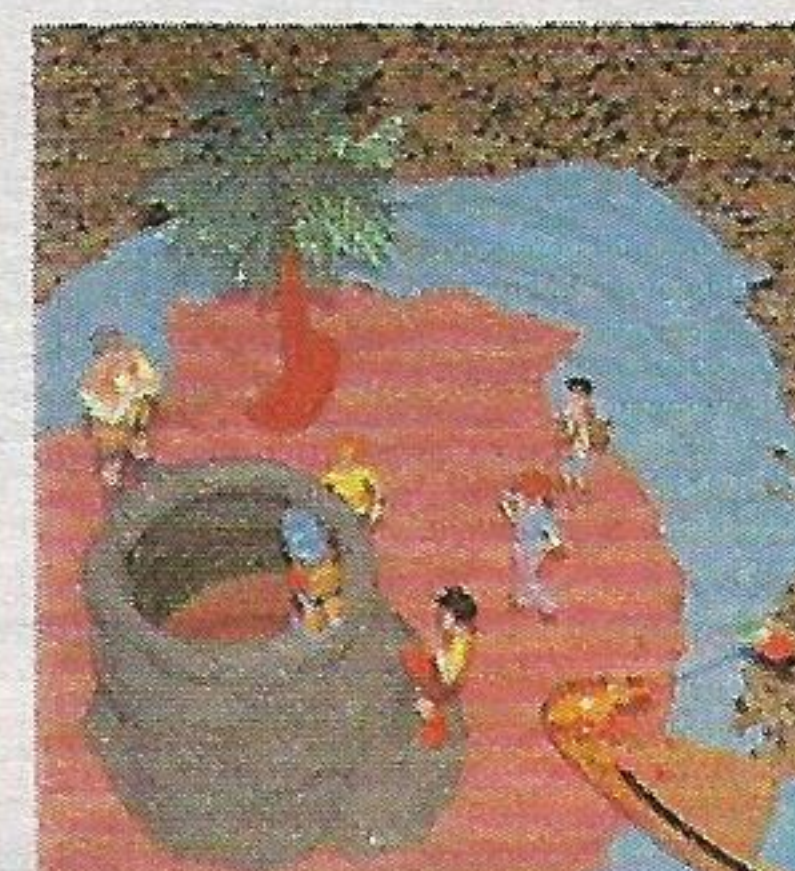
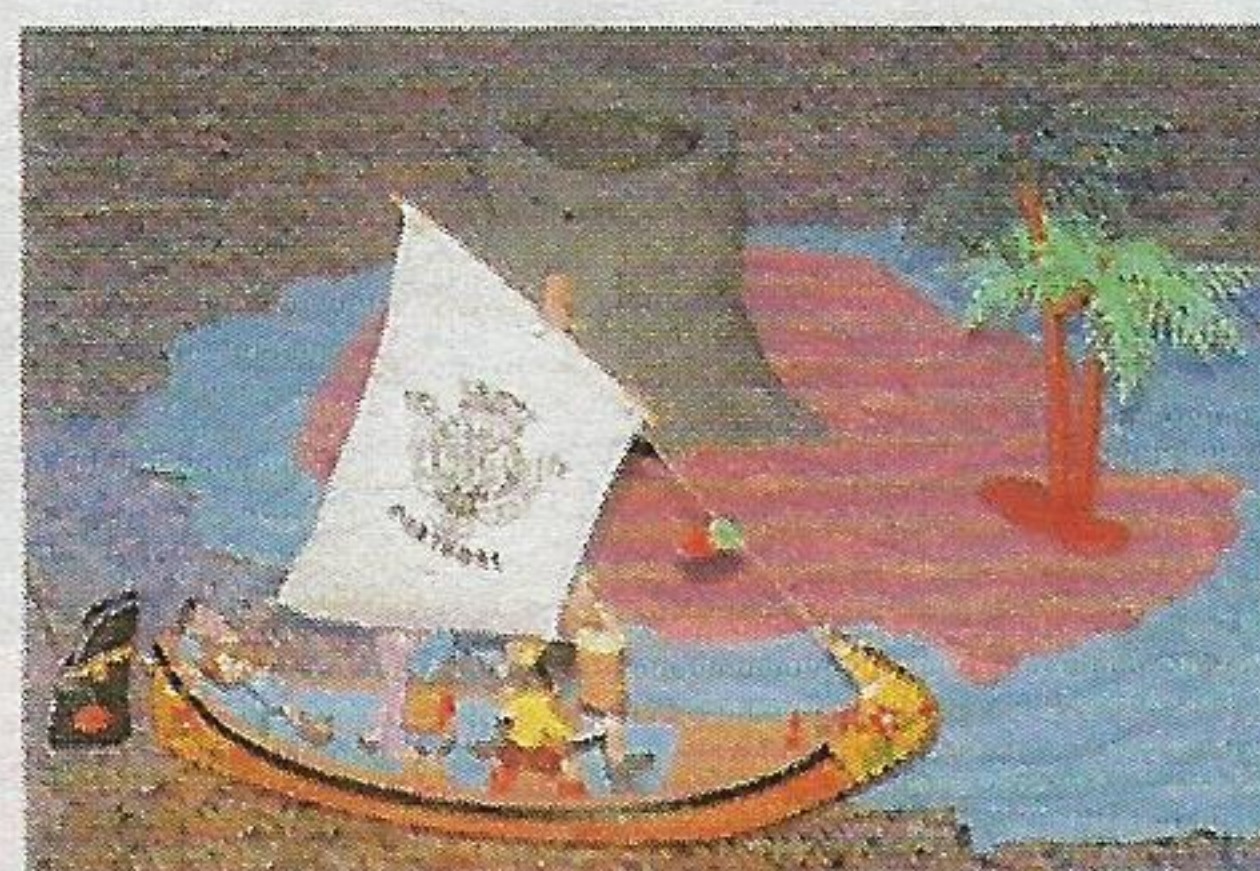
Cláudia Fernandez, 10 anos

Olá! Eu queria
que vocês falassem
sobre Atlântida.

JOÃO PEDRO DE OLIVEIRA
HORTOLÂNDIA - SP

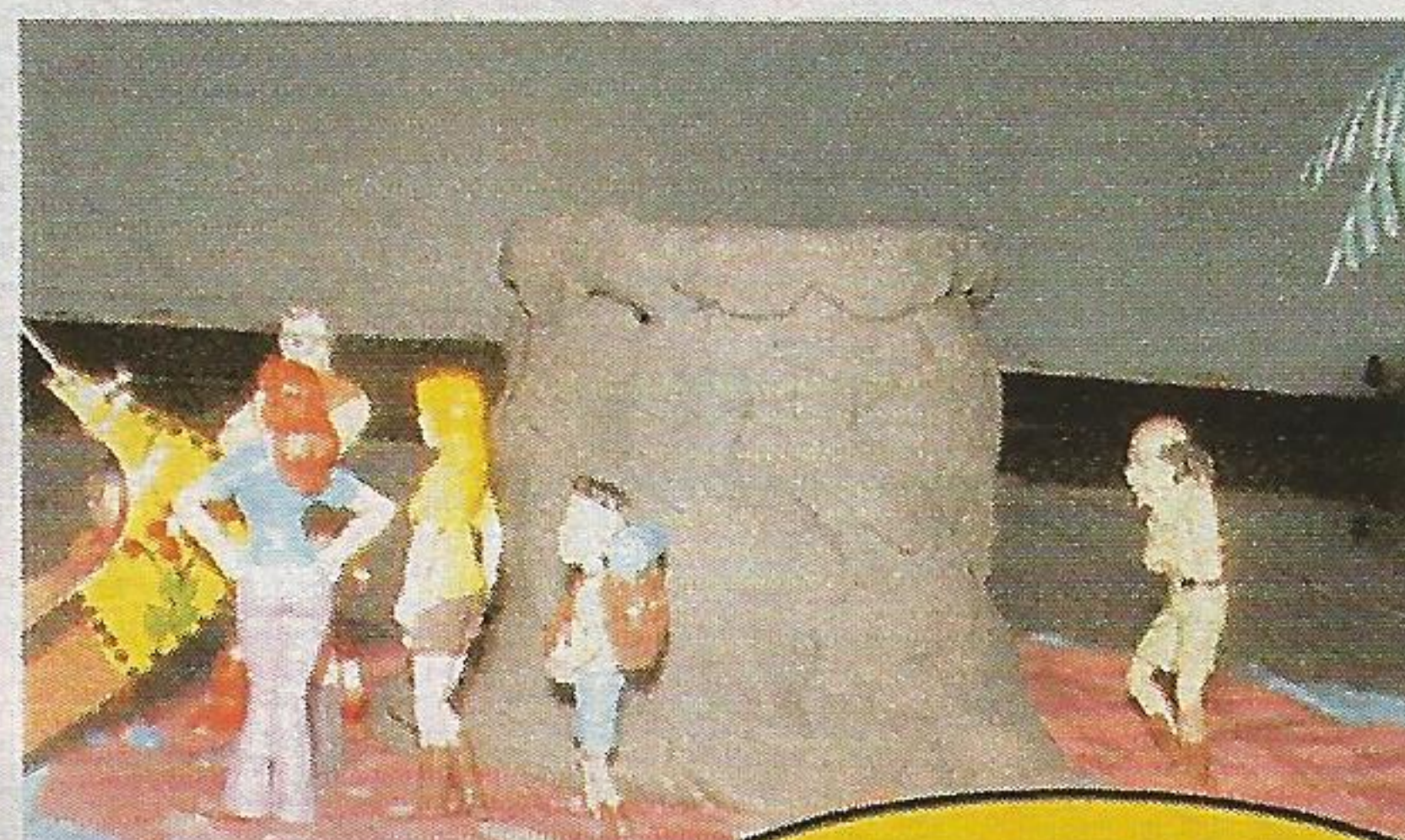
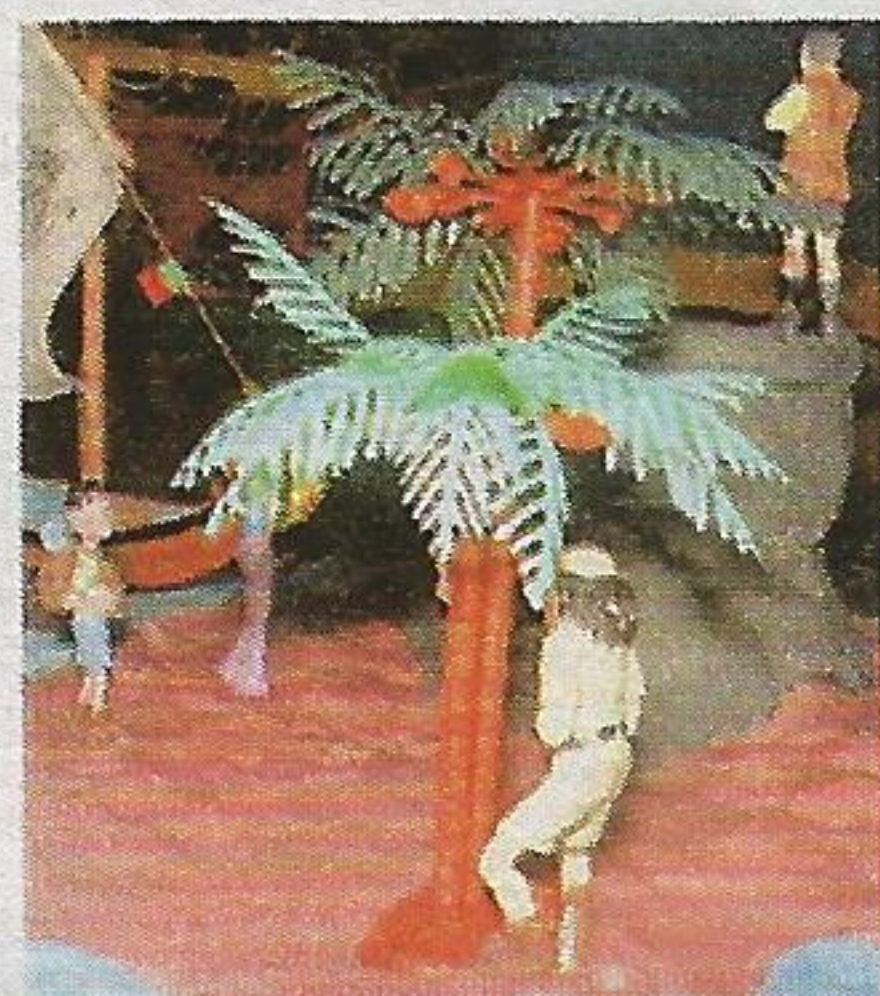
**Os irmãos Lucas
e Artur criaram uma
superaventura com
os ROCKANIMAL!**

FORTALEZA - CE



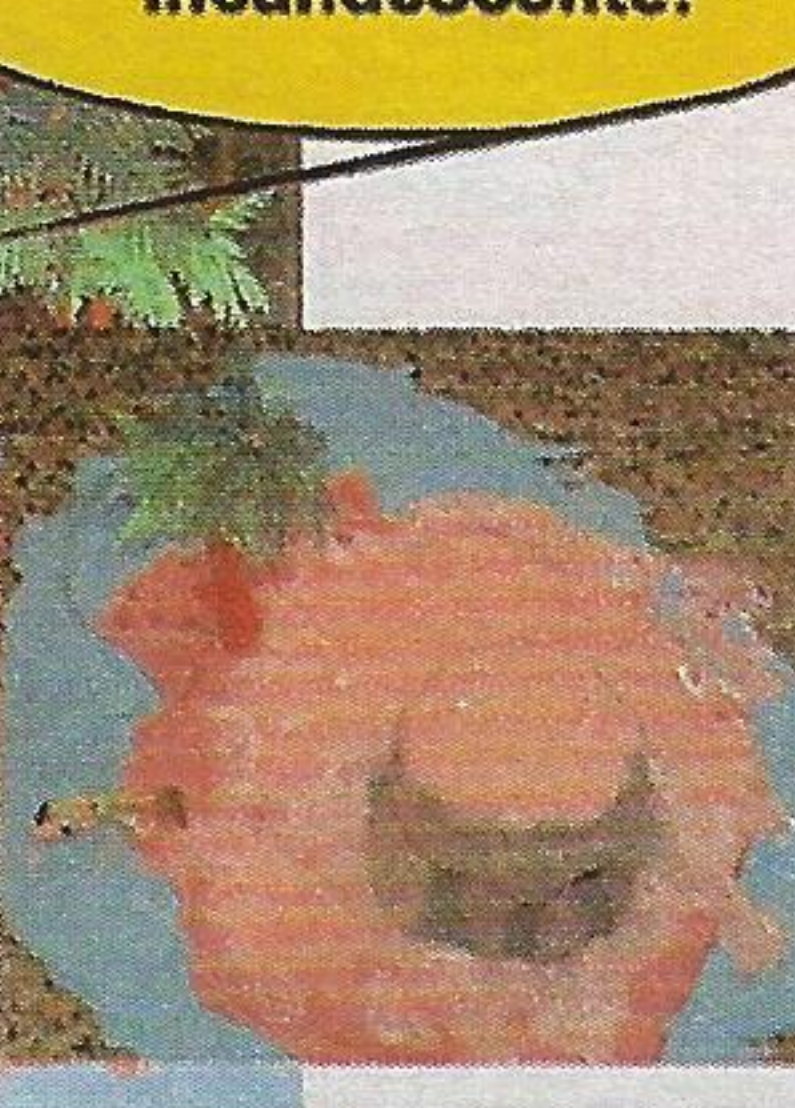
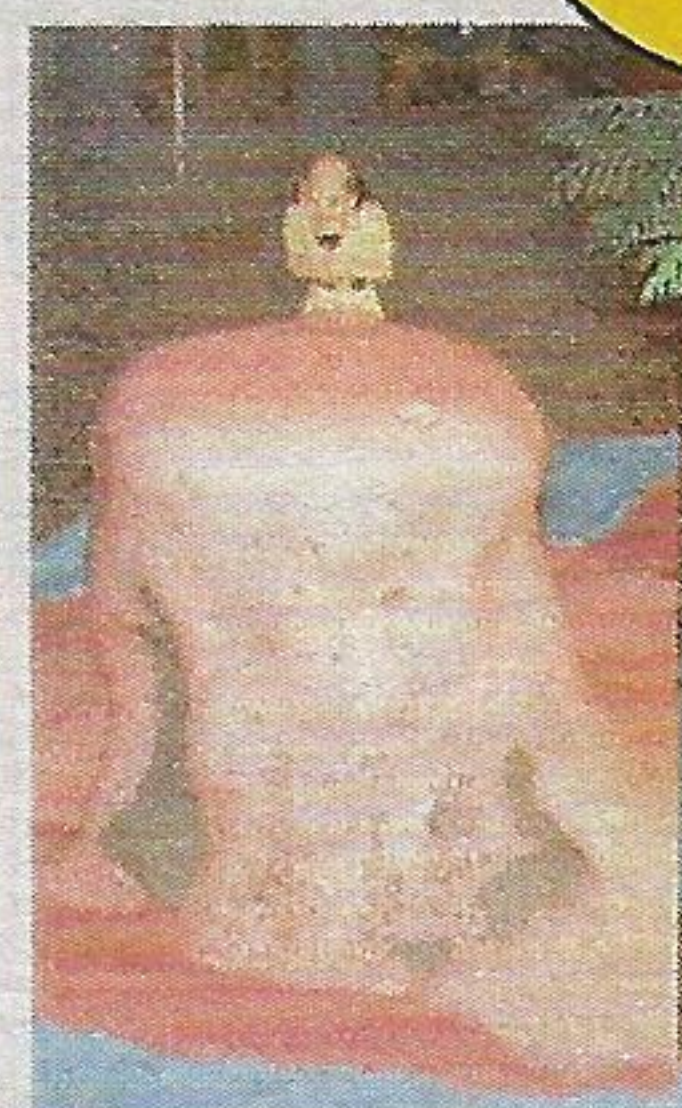
Dr. Gema e os jovens arqueólogos investigam se o vulcão da Ilha Misteriosa está inativo ou não.

É, Pedro,
Está ativo!



O Profº Tut se esconde, pensando que tem um tesouro dentro do vulcão.

Oh, não! É lava
incandescente!



Afastados da ilha os arqueólogos não escutam os gritos de Tut, que queria o tesouro só para ele!



Ai, ai, ai!

Aprendemos a fazer massa de
modelar com a Tia Aline, na Casa
de Criança. Fotos do Papai.

A lava queima a ilha e o mar. Tut foge nadando, mas todo queimado...

Bichos



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Rita



© Editora Abril S.A.

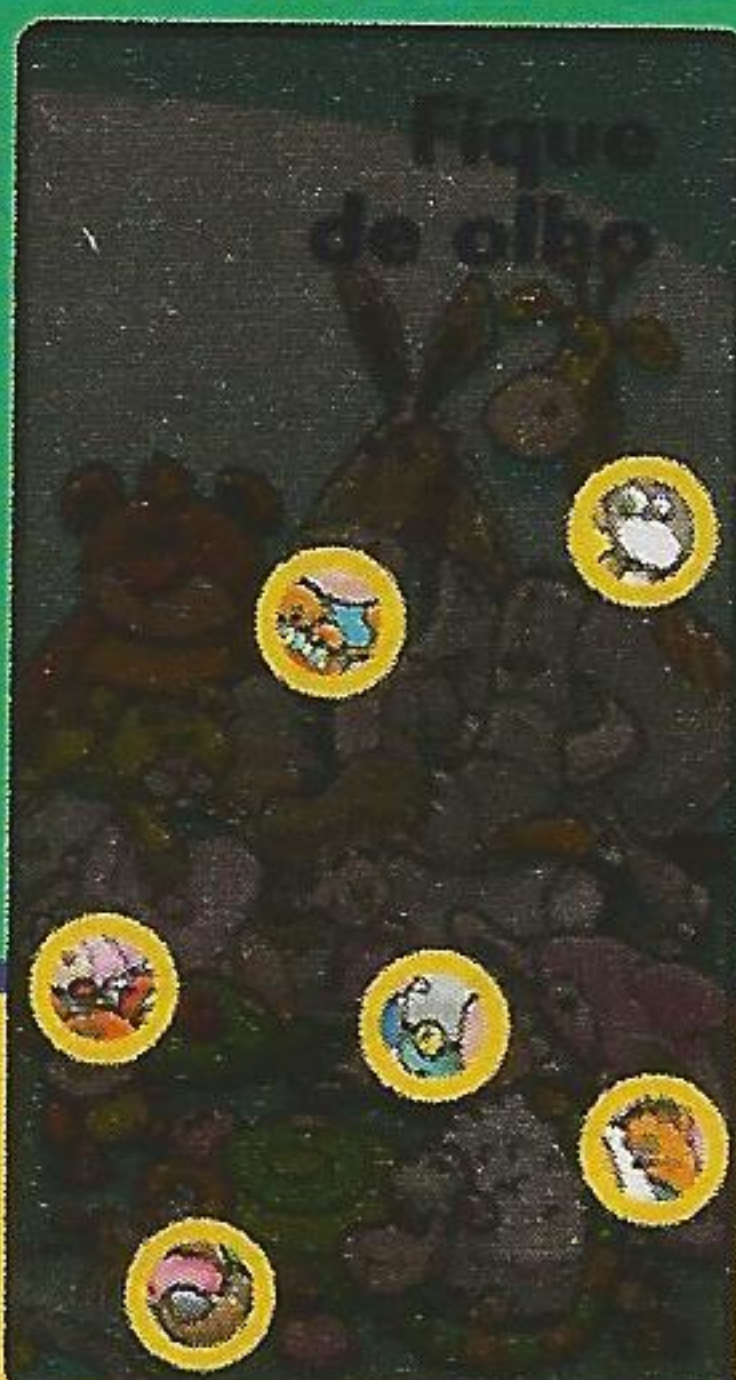
por Célia Catunda

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 24



Página 37



Página 39

- A ▶ JUCA
- B ▶ ASTOLFO
- C ▶ TÚLIO
- D ▶ OFÉLIA
- E ▶ FREDERICO
- F ▶ ZICO
- G ▶ FOFA
- H ▶ MATILDA
- I ▶ TUCA
- J ▶ FERNANDO
- K ▶ EDGAR

Seja uma bruxinha cartomante! Tarô Witch. As Cartas Mágicas



Revista Especial + Pôster + Tarô

Horóscopo atualizado para o Ano Novo Astrológico,
pôster para você fazer previsões e adivinhações
e 24 cartas do Tarô Witch para você descobrir
o que quiser sobre o passado, o presente e o futuro!



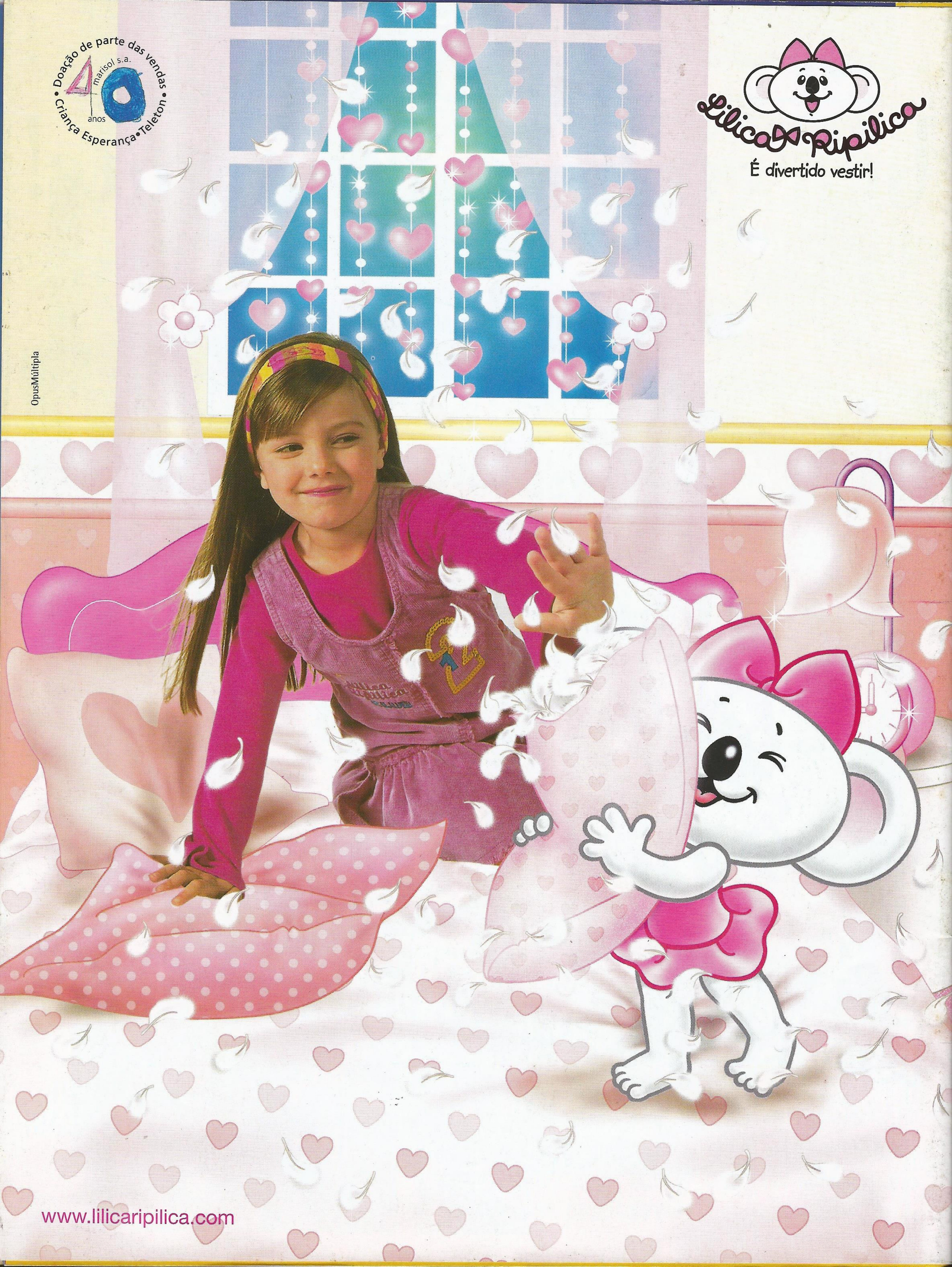
EM ABRIL,
NAS BANCAS!

EDITORA  Abril

Doação de parte das vendas
marisol s.a.
40 anos
Criança Esperança • Teleton


Lilica Pipilica
É divertido vestir!

OpusMultipla



www.lilicaripilica.com